NOSTALJİYE DOYMUYORUZ: ÇOCUKLUĞUMUZUN ÇİZGİ FİLMLERİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2014/09 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 83 • ISSN: 1307-8933

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)



KÖLN'ÜN HABERLERİ DE SERİN!

40 SAYFA GAMESCOM ÖZEL

ESKİ KURDUN YENİ NESİLLE RANDEVUSUNA SIZDIK!

THE WITCHER WILD HUNT

İNCELEMELER

DIABLO 3: ULTIMATE E.E. • KILLER IS DEAD • **RISEN 3: TITAN LORDS** • THE WOLF AMONG US • **SACRED 3** • P.T.
THE LAST OF US REMASTERED • EA SPORTS UFC • **CLOUD CHAMBER** • DYNASTY WARRIORS: GUNDAM REBORN

/PlayStationTR
/PlayStationTR

YENİ NESİL OYUNCU

CANDIR!

TEK BAŞINA OYNAMAZ

KOL BOZUK

DİYE AĞLAMAZ

REKABETTEN

KAÇMAZ

OYUNDA DA HAYATTA DA

ZİRVEYE OYNAR

SINIRLARI ZORLAR

ZAFERİ

PS4™'TE

YAŞAR



PS4™

NOSTALJİYE DOYMUYORUZ: ÇOCUKLUĞUMUZUN ÇİZGİ FİLMLERİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2014/09 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 83 • ISSN: 1307-8933

P.T.

TANITIM VIDEOSUNDAN KAPAK YAPTIRAN OYUN

SILENT HILLS

İNCELEMELER

DIABLO 3: ULTIMATE E.E. • KILLER IS DEAD • RISEN 3: TITAN LORDS • THE WOLF AMONG US • SACRED 3 • THE LAST OF US REMASTERED • EA SPORTS UFC • CLOUD CHAMBER • DYNASTY WARRIORS: GUNDAM REBORN

OYUNGEZ



19
Gamescom 2014
Dolu dolu bir fuardan elimize yapışan oyunları ortaya döktük. Ne olursa olsun, zehir gibi bir yıl bizi bekliyor!

SELAM OGZ!

GAMESCOM '14

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL





84
KILLER IS DEAD
Üstad Suda51'in uzun zamandan sonra PC ziyaretine yer ayırmayanı dövüyorlarmış diyorlar.



85
WAYWARD MANOR
Ama Neil Gaiman Usta!
Sen oyun dünyasına dengeyi getirecektin!



64
THE LAST OF US: REMASTERED
Sadece bir kere eski nesilde bitirip gözyaşlarınızı silmek yeter mi sandınız?

ER'DE BU AY

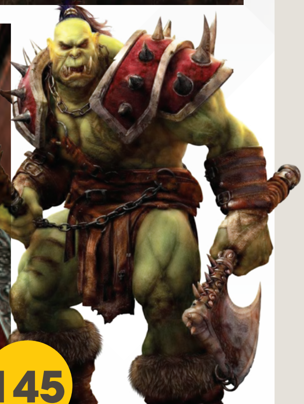
EYLÜL 2014



30 **THE WITCHER 3: WILD HUNT**
Sunumun ortasında "Biz deee!" diye yapımcılara saldırdık.
Hem oyunu oynayamadık, hem de alandan attılar bizi. Ühühüh...



74 **THE ROOM**
Tabletlerden sonra şimdi sıra PC'de.
Ya ama benim monitörün dokunmatiği bozuk galiba.



145 **ORADAYDIM: WARCRAFT III**
Kalimdor'a adım attıktan sonra
çekilen çilenin sınırı mı var sanki?



68 **Diablo III: Ultimate Evil Edition**
Yahu ne olur bu kadar uzun isim yapmayın!
Sonra içinden Malthael'in kendisi çıkacak sanıyoruz.

HOŞ GELDİNİZ...

Fuarlara veda edip artık oyunlara geçebilir miyiz ufak ufak?



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

E3'ten sonra 2014 Gamescom'unu da bitirip paketlediğimize göre yılın en tatlı yerine geliyoruz. Aylardır tüm bilgi kırıntılarını birleştirip anlamlı bütünler elde etmeye çalıştığımız, bir röportaj almak, bir beta sürümü koparmak için yapımcılarının kapısını aşındırdığımız oyunlar birer birer alt kattaki oyun odasına düşmeye başlayacak. Böylece "yeni nesil şahane bir şey yaa!" derken yanına birkaç oyun ismi daha ekleyebilir olacağız nihayet.

Tabii bu ışıltılı fuar cümbüşü içinde araya giren erteleme haberleriyle birkaç hayal kırıklığı da yaşadık (başta The Witcher 3 ve Batman Arkham Knight var) ama hiç önemli değil. Neden? Çünkü arkadaşlar The Evil Within geliyor!

Dergicek biz bu oyuna takmış durumdayız. Hangimiz bir yerlerde gidip Evil Within oynayıp dönse hipnotize olmuş gibi oyunu övmeye başlıyoruz. Bugün Sarp'la konuşurken "Şimdi Shinji Mikami'nin eli çarpsa, ne bileyim bir kaydırma falan yapsa ne biçim yanarız" diye birbirimizi korkuttuk ama sonra aklımıza geldi: Biz benzer hisleri TESO'ya karşı da beslemiştik. Hani şu pembe çatılı bir sunucusunda yıllarca mutlu yaşayacağımızı umarak başladığımız TESO... Hani iki ay sonra terk etmek zorunda kaldığımız... Boş ver dedik, oyunlar kötü (ve iyi) sürprizler yaptıkları için bu kadar heyecan verici değil mi zaten... Kaderimizse çekeriz :)



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

BAK POSTACI GELİYOR, SELAM VERİYOR. HERKES ONA BAKIYOR, MERAK EDİ... *DEGAV!*



Ayın Postacısı

Umut Yanık

Şerif "El Grande" (soyadından dolayı ona böyle hitap ederlerdi), karakolun duvarına yaslanmış, düşünceli gözlerle batı ufkunu süzüyordu. Posta arabasının gecikmesi yalnızca bela demekti ve Şerif belayı sevmezdi. Yardımcısı aniden "Dios mío!" diye haykırdığında şapkasının siperliğini biraz daha kaldırıp onun işaret ettiği yöne, kasabaya yaklaşan toz bulutuna doğru baktı. Emin olması yalnızca birkaç dakikasını aldı; bu gelen posta arabasıydı. Karakolun ilan panosunda Teksas, Mississippi ve Anadoluhisarı'nın en azılı suçlusuna ait bir Wanted posteri vardı. El Grande, bu postere yalnızca bir an süren hiddetli bir bakış attı, öğleden beri ağzında çiğneyip durduğu tütünü öfkeyle tükürdü ve avucunda bekleyen mermileri altıpatlarına sürmeye başladı...



"SEBZE MEYVE FİYATLARI YİNE EL YAKIYOR, AYŞE TEYZE SEMT TORRENTİNDEN FİLESİ BOŞ DÖNÜYOR."

GAMESCOM'A BİR İKİ

Merhaba Umut Abi,
Cehennemle eşdeğer tuttuğum teyze evinden Oyungezer ailesine ve sana selamlarımı sunuyorum. Benim birkaç sorum var, cevaplarsan sevinirim.

Son zamanlarda firmalar online pass falan filan çıkartıp ikinci el piyasasını engellemeye çalışıyor. Bunun korsan oyun piyasasını nasıl etkilediğini düşünüyorsun?

Korsan kardeşlerimizi ziyadesiyle üzdüğünü düşünüyorum. Torrent sitelerinde geçen sene çıktığı halde bu çevrimiçi kontrol yüzünden "kırık" dosya bekleyen yığınla oyun var. Ben değil de bir arkadaşım, oğlu için Plants vs Zombies: Garden Warfare indirmek istemiş mesela. Girmiş kickass'e, bakmış dosya var bilmem kaç GB, lakin crack hak getire. "Çıkacak, bekleyin hele" yazıyormuş. Bekledim ben de... ay, yani beklemiş arkadaş! Üstünden haftalar geçip de korsan kişiler halen Origin limanlarına yanaşmayı başaramayınca arkadaşım da "eytere beah!" diye haykırıp bastırmış 35 Euro'yu. Ühü, gitti yumoşlar (yazık arkadaşıma, tanısanız siz de üzülürsünüz) :(

Benim yaratıcılık sağlayan oyunlara bağımlılığım var, mesela GTA'da acayip planlar hazırlayıp dükkân soymak gibi ya da MK Armageddon'da karakter yarat(ama)mak gibi. Sadece hayal gücümü kullanabileceğim, beni sınırlamayacak bir oyun var mı?

Yok. Ama seni 1'ler ve 0'lar müsaade ettiği ölçüde serbest bırakacak bir dolu oyun var piyasada. Örnekleri görmen için arama motoruna "sandbox games" yazman yeterli.

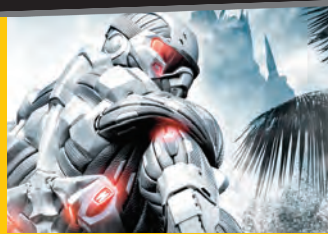
Benim bir de loot manyaklığım var, Borderlands 2'de bütün pearl'ları toplamıştım mesela. Beni loot'a teşvik edecek (hani "yap, yapacaksın!" diyecek) başka bir oyun var mı?

Skyrim var misler gibi. Hem tam senin istediğin tarzda, oyuncuyu olabildiğine bağımsız bırakan türden bir açık dünya oyunu. Ya da TESO takıl istersen, meraklısını bile boğacak bollukta yağma malzemesi mevcut orada.

Ve kısa bir soru daha (bu son, söz)
Beni de yanınızda Gamescom'a götürür müsünüz? Lütfen? *-Onur Can Doğanlar*

Miiimmkin değil Onur! Bi tek Faruk'la Tuğbek'i gönderebildik. Sinan'ı da valize saklayıp kaçak geçirecektik ama havaalanındaki x-ışını olayını unutmuşuz. "Serin olur diye valize uzandım, uyuyakalmışım" bahanesi de kabul görmedi, az daha nezareti boyluyordu aslan gibi adam. Neyse ki görevlilere Wolfteam kodu falan verdik de durumu kurtardık. Diyeceğim o ki kendi imkânlarınla gidebiliyorsan git Onur, başımızı derde sokma bizim! ☺

CRYTEK'İ YEDİRMEYİZ!



Buna bir son vermek istedim ve aklıma ilk siz geldiniz, o yüzden hemen derdimi söyleyeyim. İnsanların Crytek'ten nefret etmesi nasıl çözülür bir bilginiz var mı? Yani her yerde "Crytek batıyor" haberi ve altında da "iyi ki batıyo zaten sevmiyodum" yorumu... Başka bir firma olsa hiç uğraşmazdım ama Crytek'in benim için özel bir yeri var. *-Talha Efe Ay*

Crytek'in battığı maalesef doğru. Evet, birilerine batıyor Crytek, nedense. Korkarım senin serzenişin de buna son vermek için yeterli olmayacak sevgili Talha. İçimize yerleşmiş "bizden olana diş bileme" huyu kolay kolay sökülüp atılacak cinsten değil çünkü. Şeytan diyor ki giy Nanosuit'i, çık ava, bir bir şişle bunları en hassas yerlerinden. Ağlasınlar biraz, belki açılırlar.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

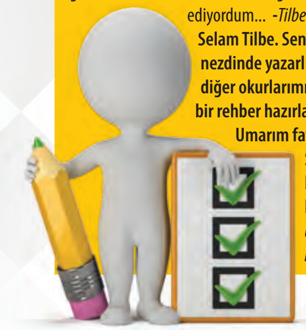
Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

BİZ SİZİ ARARIZ

Merhaba... Benim size 1 tanecik sorum olacaktı. Cevaplarsanız çok sevinirim. Ben 2-3 yıldır derginizi düzenli bir şekilde takip ediyorum ve yaptığınız işleri, yazdığınız yazıları çok beğeniyorum. Üniversiteye gireceğim bu yıl ve sonucunda da zevkle yapacağım bir iş istiyorum. Aşırı derecede oyun oynayan biriyim, her oyunu takip ederim. Diyorum ki kendime ben neden böyle bir oyun dergisinde çalışan, yazan biri olmayayım? Bunun için ne özelliklerimin olması lazım ya da ne gibi bir bölümden mezun olmam gerek onu merak ediyordum... *-Tilbe Yalçınkaya*

Selam Tilbe. Sen ve senin nezdinde yazarlığa meraklı diğer okurlarımız için minik bir rehber hazırladım. Umarım faydalı olur. Şu adreste bulabilirsin kendisini *bit.ly/yazarolsam*





OYUNGEZER ÇOK BOZDU

Umut Abi selam.
Sözlerime sitemle başlamak istiyorum. Normalde ne olur ne olmaz belki çıkması gecikir, gider bulamam diye ayın 15'inden önce almam Oyungezer'i. Bu defa D&R'ın rafına düşer düşmez aldım çünkü posta idaresinde sen vardın. Daha doğrusu olmalıydın ama yoktun! Ayıp değil mi abicim zaten az yazıyorsun? Neyse çok yüklenmeyeyim de sorularımı cevapsız bırakma ;)

Posta İdaresi'ni geciktirmem fena olmadı aslında. Bak bu sayede senin mektubun da yayınlanmış oldu (ayın pişkini!).

OGZ Online'daki forumlar hakkında ne düşünüyorsunuz? Kullanıcı profili çok bozuldu bence. Yeni gelen herkese bir atar yapmalar, yazarlara saldırgan tavırlar falan?

Forumlar konusundaki görüşüne çok katılmıyorum. Tabii toplumun her katmanında olduğu gibi burada da birtakım ham sesler yok değil, fakat genelde gayet olgunlaşmış (hatta kendi kodunu oluşturmuş) bir forum halkı mevcut. Öyle bir kimya yakalamışlar ki forum onlar için dergiden bağımsız bir toplanma yerine dönüşmüş artık. Biraz sabır, bolca iyi niyet ve ortak paylaşımla her yeni üye bu gruba rahatlıkla kaynaşabilir diye düşünüyorum.

Aslında yazarlar olarak siz de suçsuz sayılmazsınız. Dergi başlığında kapak hakkında yapılan eleştirileri alaya alıyorsunuz mesela. Okurlar da ister istemez tepki gösteriyor buna.

Bak bu görüşe de katılamıyorum ben. Kapak hakkındaki eleştirileri alaya alan bir yazar görmedim şimdiye kadar. Bizim tek sıkıntımız, yorum ve eleştirilerin çoğu zaman kapakla sınırlı kalması. Keşke aynı ilgi kapağın altındaki içeriğe de gösterilse diyoruz, hepsi bu.

OHA vardı bir zamanlar abi senin yazdığın. Kırılırdık ona gülmekten. Neden bitti? Yine başlasa?

Başlayabilir tabii. Bir ara OHA tarzı kısa haberler için bir Twitter hesabı bile oluşturmuştum bunun için :) Bakarsın devam ettiririz, kim bilir?

Ayın 15'inde Kore'ye uçuyorum abi. Bol bol StarCraft oynarım artık :) Var mı bir isteğiniz o taraflardan?

Aman sağ salim git gel de başka bir şey istemiyoruz Ozan. Zira pek tekin sayılmaz o semalar...

Aaa bitti mektup!
Posta idaresinin bir ay daha tökezlemesi dilekleriyle,
Goyun dostu Ozzie'den hepinize saygılar, sevgiler!



Güney Kore hava sahası türbülanstan daha büyük tehlikeler barındırabilir!

YUKARI, SOLA, AŞAĞI, SAĞA



Merhabalar Oyungezer Ailesi. Eskişehir Anadolu Üniversitesi GSF Heykel Bölümü'nden bir okurunuzum. Son dönem kavramsal projelerimizden birinin konusu "oyun" oldu ve yaklaşık üç ay önce böyle bir heykel yapmayı uygun gördüm. Umarım beğenirsiniz. Sağlıcakla kalın...
-Özgür Yenidoğan.

Beğenilmeyecek gibi değil ki Özgür. Eline, zihnine, emeğine sağlık. Eskişehir'e selamlar!

Videolarda Bu Ay



Hiç Goat Simulator gerçek olsaydı diye düşündüğünüz oldu mu? İmkânsız mı? Bir daha düşünün...
bit.ly/ogz_goat



White Walker, sözüm sana! Delikanlı ol azıcık, kendin ol. Baştan aşağı görsel efektsin, ayıptır yahu!
bit.ly/ogz_thrones



The World's Hardest Game kadar ismini hak eden bir oyun olabilir mi? Ya da böylesi zor oyun sıfır ölümle bitirilebilir mi?
bit.ly/ogz_enzor

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



TRIPLEX GOYUN

Bundan üç sene kadar önceydi. Level'dan biraz sıkıldığım için kaçamak niyetine aldığım Oyungezer'i genel olarak beğenmiştim, fakat tarzına ısınmak için henüz erkendi. Üç sayı sonra ise bağımlısı olmuştum ve baş sorumlusu sendin ey Umut Yanık! Sadece oyun incelemelerin değildi beni Oyungezer'e bağlayan. Bir Sabahattin Abi röportajı vardı mesela. Sitede düzenlediğin o efsane Ajan G yarışması vardı sonra. Forum mesajlarındaki içtenlik. Her attığım email'e usanmadan cevap verişin. Biliyorum fazla özel oldu ama ne yapayım benim için özel biri, hatta bir abi gibisin.
Daha fazla duygusala bağlamadan sorularımı sıralayayım ben... :)

Ajan G'nin bir benzerini bu yakınlarda görebilecek miyiz abi? Ödüllü olmasa da olur.
Neden olmasın? Gerçi bu konudaki karar bana ait değil. Önce Sinan Baba'nın çuvalında yeterince hediye birikmiş olmalı (ödülsüz yarışma mı olur? :). Sonra da organizasyon işine birkaç talip çıkmalı, çünkü yarışmanın hazırlanması olmasa da cevapların derlenmesi / puanlanması korkunç zaman emiyor. Yahu bir iki sene öncesine kadar ne kadar müsait vaktim varmış meğer? :/

Oyun kahramanı olarak seni en iyi tanımlayan karakter kim?
Ezio Auditore ile Guybrush Threepwood kırmasıyım desem?

Oyungezer'in kaç senelik ömrü kaldı sence?
Değişime açık oluşuna, içerik kalitesine, yönetim kadrosunun bilgi ve becerisine bakılırsa seni beni emekli eder gibime geliyor :)

Geçtiğimiz ay dergiye ziyarete gelmiştim. Karşılaştığım herkes uzun senelerdir arkadaşmışız gibi davrandı bana. O günü hiç unutamayacağım. Fakat aynı gün bir de garip soru belirdi aklımda. "Kıt kanaat geçinen" bir dergi nasıl oluyor da İstanbul'un en pahalı sitelerinden birindeki triplex villada ofis açıyor? Şaşırdım valla, kızmak yok! :)
İşleri dergiden ibaret değerlendirirsen haklısın; o gömlek birkaç beden bol gelir. Lakin SETİ Yapım ve Yayıncılık perspektifinden bakarsan fotoğrafı daha iyi yakalayabilirsin. Birkaç iş koluna birden hizmet verecek, ilgili tüm personeli barındıracak ve kurumsal temsil sıfatı taşıyacak bir ofis binasına ihtiyaç var ve Göksu Evleri bu iş için biçilmiş kaftan.

Bana şöyle hafiften karanlık, atmosferik, kaliteli birkaç rock şarkısı önerebilir misin Umut Abi? Ama çok sert olmasın. Gotik motik hiç olmasın.
Emrin olur. Hafiften serte: Slip to the Void (Alter Bridge) – Believil (Bruce Dickinson) – Endorama (Kreator)

Yaz sıcağında eriyik tereyağı kıvamında ancak bu kadar yazabildim abi.
Aylardır tek satır yazmamaktan (!!) iyidir sanırım.
Selamlar olsun! *-Murat Manay*

BUGÜN DEĞİLSE HANGİ GÜN?

Evet hangi gün Umut Abi?
Dergide en sevdiğim yazar postanenin idaresini almışsa eline, vakit gelmiştir artık ilk mail'i atmak için Oyungezer'e :) Hemen gelsin sorular:
Abi neden bu kadar az yazıyorsun? Her yeni sayının mis gibi mürekkep kokan sayfalarında ilk seni arıyor gözlerim. Ama çoğu ay sonuç hüsran oluyor. Boş zaman yok deme, istesen yaratırsın biliyorsun!
Az yazıyorum çünkü talebi yeterince karşılanmayan her şey değerlidir. Kendimi böylece kıymete bindirmiş oluyorum, böyle de insanüstü bir zekâya sahibim ;)
Aslına bakarsan bir şeyler yazarak iz bırakmak, paylaşarak mutlu etmek benim hayatımın önemli bir parçası. Fakat ne kadar uğraşırsan uğraş, bir günü 25 saate çıkarmak mümkün olmuyor maalesef.

Vaktiyle TESO'nun betasına katılmak istedim. İndirilecek dosya çok büyük olduğu için vazgeçtim! Gelsem mi acaba?



Sen oynuyor musun hâlâ?
Sorma Nadir. O "çok büyük dosya" nasıl canımı yaktı biliyor musun? İlk Beta için gereksinimlerde 19GB yer yeter diyordu. Baktım benim emektarda 25 var, "İndir Küheylan!" dedim. Ertesi günün sabahı bir de ne göreyim? O 19GB inmiş, fakat bitince bir 6GB daha istemiş, onun da yüzde doksan küsurunu indirip donakalmış! Ne yaptıysam durumu kurtaramadım. Yahu işin başında "25GB lazım" desene? Demiyorsun. Bari bir şeyler silip yeni yer açayım diyorum, ona da izin vermiyorsun? N'apayım paşa paşa yeniden indirdim oyunu, elim mahkûm. Beta süreci, dergi incelemesi, sunucu taşınması falan derken dört kez de sıfırlamak zorunda kaldım karakterimi. Sonuncuyu da yüzüstü bıraktım zindanın birinde, gençliğine doyamadı garip... Diyece-



TDK YETİŞ!



LÜTFEN Bİ OKUYUN!

Eto merabalar ben nerden yazacağımı bilmiyorum ama bugün yaşadığım olayı anlatmak isterim bunu öyle dergide kendimi tatmin etmek için değil bunu herkesin duymasını istediğim için yazıyorum . Bugün ps3 oyunu almaya dmc devil may cry almaya gitmiştim oyungezer dergisinide aliyim dedim stand da lol dergilerini gördüm kurulum CD si hediyeli bari konuda aliyim dedim fakat bir şey farkettim hepsinin içi açılmış içine bakarken derginin RP bölümü alınmış yırtılarak ve bunu bütün lol dergilerinde gördüm artık insanlarda yani bizim türk insanında saygı özellikle emeğe saygı kalmamış eğer bunu okuyan o ise lol deki RP ileri çalan utanmasını istiyorum çünkü bu oyungezer çalışanları bir emek veriyor sana kurulum CD si çünkü buda paralı ve sana 7,50 TL lik RP veriyor belki bunu almak için zorlaniyor akşama kadarda çalışıyor ve bizi eğlendirmek oyun dünyasından bilgi vermek için insanlar yurt dışına çıkıyor ve bunu yapmak adaletsizlik ve güvenlik denilen şey yok belki de güvenliğin önünde aldi ne derki güvenlikçi abi kıçı kırık bir oyun dergisi saçma der ve bunu müdüre söyler ve benim onları uyardığım halde benden şüphelenir yazık. ayıptır ülkemizin bu hale gelmesi ayıp ayıp aileniz size terbiye bile vermemiş bunu çalan kişi yani 9 yada 8 TL Lin problemi ne çok mu pahalı verirsin kumbarana bir lira bir lira 9 günde 9 TL olur gidersin alırsın yani hırsızlığın ne gereği var yani özür dilerim abi canınızı sıkmak istemem ama bizim bu dergiyi alan kesimi oyuna emeğe para veren kesimi bu şerefsizliği göstermek isterim bu sadece oyun değil bu bir emek insanlar bunlardan para kazanıyor... Bu arada abi bu anime bölümünü biraz daha uzatsak sevinirim çünkü sizden başka yazan yooook. Kendinize iyi bakın yoldaşlar! :) *-Sezgin Uluç*
278 sözcük sevgili Sezgin. Ve toplam 4 (yazıyla dört) noktalama işareti! "Lütfen okuyun" demişsin ama kolay mı okumak? Word'ün yazım denetimi bile 29 kez hata verdi, dile kolay. Kahrolsun RP hırsızları, evet, ama arada bir es ver kardeşim, bir soluklan. Bu tempoya Şefik Subaşı olsa dayanmaz! Hepsini geçtik, mesajının başındaki Eto kim? Onu da anlat bize bir ara, olur mu?

> “TESO İYİYDİ AMA ZAMANLAMASI KÖTÜYDÜ. BİR DE UFAK TEFEK (25GB KADAR) EKSTRA DERTLER ÇIKARDI...”

ğim, ben çok sevdim TESO'yu, fakat terk-i diyar eyleyeli iki ay oluyor. Dönmeyi pek düşünmüyorum, bir günü 25 saate çıkarmanın bir yolunu bulamazsam eğer!

An itibarıyla gelse de oynasak diye en iple çektiğin oyun nedir?
Bir değil iki isim vereyim sana: The Evil Within ve The Order: 1886.

Prandelli başarılı olur mu abi? :)
Sezonun ilk yarısı bitmeden nefis bir tazminat indirip emekliliği sağlama alma konusunda evet ziyadesiyle başarılı olacağını düşünüyorum ;)

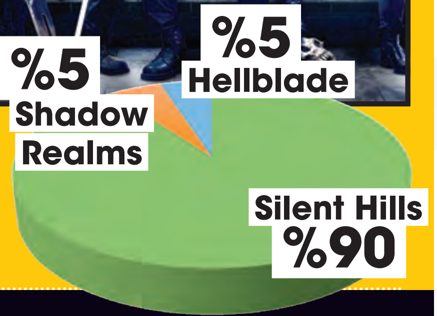
Dikkat! Eleştiri alarmı! Biraz özele de girdiğinden sona bıraktım bunu... Oyungezer'in savunduğu belli bir inanış var mı abi? Ve bu inanış seninkiyle bağdaşıyor mu? Geçen sayılardan birinde kurbanın eski günlerden kalma zalim bir gelenek olduğu yazıyordu. Sonra forumda bununla ilgili eleştirel bir başlık gördüm. Serpil Abla da yazarın görüşünü benimsediğini söyledi ve başlık kilitlendi. Sonra dergideki o sözlerin sahibi başlığı açıp son bir mesaj daha yazdı ve hoop yine kilitledi! Madem bu konu dergide yazılacak kadar tartışmaya açık, forumda neden konuşulamıyor? Oyungezer'e baktığımda sanki özgürlükten yana gözüküyor ama bu tek taraflı bir özgürlük mü merak ediyorum...
Oyungezer'in değil ama onu oluşturan bireylerin savundukları belli inanış (ya da inanmayış) sistemleri var elbette. Ben mesela kurban hakkında bahsettiğin o yorumu fazlaca yüzeysel buluyorum, ama bunu kafama da takmıyorum. Hatta "maskotu goyun olan bir dergiden tarafsız olmasını bekleyemezsin" diye şakaya da vuruyorum. Ama sanırım sen bundan daha ciddi bir cevap bekliyorsun... Kurbanı bir gelenek gibi yaşatan zalim insanlar yok değil, fakat bence bu durum kurbanı zalim bir gelenek yapmak için yeterli değil. Ben kurbanı, insanın varlığına ve benliğine çok yakından dokunan, maddi ve manevi birçok faydası bulunan bir ibadet olarak görüyorum. Şu an bu satırları okuyor oluşun da Oyungezer'in "tek taraflı özgürlük" gözetmediğine dair yeterli bir delildir sanıyorum :)

Dergide olmasa da sorularıma bir cevap bulmak ve ileriki sayılarda seni daha çok görebilmek dileğiyle.
-Nadir Zeybekoğlu

Anket



>> @OYUNGEZER: YENİ VE HEYECAN YARATAN OYUNLAR GELDİ. AMA GAMESCOM'UN FATİHİ KİM?



>> @OYUNGEZER: AZALARAK BİTSİN DEDİĞİNİZ OYUN TRENDLERİ NEDİR?

Hastası olsam da, survival horror. Düzgün oyun çıkaramıyorlar artık.
@Kyoukaxenith

Aşırı zor mobil oyunlar. Bir de zorla oynatıyorlarmış gibi yapımcıya küfür edenler var onlar da azalarak bitsin.
@baymehmetSAVRAN

F2P, Early Access, Micro Transactions saçmalıkları ve DLC yüzünden yarım çıkarılan oyunlar.
@Kraven1905

>> @OYUNGEZER: PEKİ KOŞA KOŞA GERİ DÖNSÜN DEDİKLERİNİZ?

01
Crash Bandicot
@gokuta27

02
Kesinlikle ve kesinlikle zor oyunlar. Özellike de gizlilik konusunda daha zor oyunlar istiyoruz.
@TuncerHAYDARLAR

03
Dante :(
@LordfireTR

04
Sıra tabanlı (turn based) oyunlar.
@paladine34

05
Tycoon'lar ve her türlü beyinsiz Shoot'em Up'lar. Multi olmayan FPS'ler çıksa güzel güzel, oh mis.
@mehtering

>> @OYUNGEZER: MALUMUNUZ DURUMLAR BELLİ, BULUT HESAPLARI GÜVENDE Mİ GENÇLER? (BASKIYA 5 DK. KALA)

Bulut deyince benim aklıma Dropbox'ın yönetim kuruluna atanan Condoleezza Rice geliyor. Ama kadın 59 yaşında... Bilemedim... **@erengy**

Geçen hafta bulut hesabımı hack'lemeye çalışanlar oldu. Üç günün sonunda banka bilgilerini teslim ettiler bana.
@omotopsych

Ofiste Serpil, Gizem ve Melis varken neden biz üç erkeğin hesabı mevzu bahis oldu anlamadım ben.
@sarpkurkcu





Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Aduketin yaşı olmaz derler.



GOYUNUN 2. SEYAHATİ

Selam Oyungezer!
Merhaba Umut Abim!
Geçen sene Sinan Abi'ye gönderdiğim mektubumdan sonra bu Oyungezer'e gönderdiğim 2. mektubum. Ne iyi düşünmüşsünüz posta idaresini sırayla ele almayı. Bu şekilde hepinizle sohbet edebilme şansı bulmuş oluyoruz. Ve sorularım:

Oyun oynamanın yaşı var mı sence?

Yaşı yok da zamanı var bence. İnsan yaşamında eğitimin ve kariyerin yoğunlaştığı ya da aile hayatının oyuna el vermediği dönemler olabiliyor. Ama bir 70 yaşına geldiğinde Volkan'la Street Fighter atar mısın desen, ayıpsın derim (gerçi dengim değil, feci döverim, o ayrı).

Abi yazılım mühendisliği okuyorum ve bir gün oyun yapımcısı olmayı çok istiyorum. Kime danışsam geleceğin mobil / casual oyun sektöründe olduğunu duyuyorum. Bunları duya duya sonunda kabullendim: Single öldü, gelecek Clash of Clans tarzı oyunlarda artık. Ya da öyle mi acaba?



Single'ı bilmiyorum da Türkçe ölecek gibi bu gidişle! "Tek kişilik" oyunların daha epey bir ömrü olduğunu düşünüyorum. Oyuncu kitlesinin hatırı sayılır bir bölümü (ben de dâhil) yalnız kurt takılmayı seviyor hâlâ. Hele Clash of Clans tarzı oyunlar fena antipati uyandırıyor bende. Dijital uyuşturucu diyorum ben onlara. Oyunu ne zaman ve hangi sıklıkta oynayacağıma karar veren ben olmalıyım, oyun değil.

Sen gelecekte (atıyorum bundan 10 sene sonra) kendini nerede görüyorsun? Sinan Abi'ye de sormuştum bu soruyu ve aldığım cevap nedense belirsiz ve kötümser bir gelecek hissi vermişti bana.

On sene değil, on saniye sonra bile nerede olacağımı bilmiyorum. Ümit ettiklerim var elbette, ama bir anda "çevrimdışı" olmam damarlarımdaki tek bir kan pıhtısının bir anlık muzipliğine bakıyorsa planlarıma güvenmek ne kadar mantıklı? Dolayısıyla benim de cevabım belirsiz Serhan. Ama kötümser değilim. Maçlara tek tek bakıyorum. Hava ve saha koşulları elverirse, hakem de maçı katletmezse şampiyonluk neden olmasın?

Yine Sinan Abi'ye yöneltip tatminkâr bir cevap alamadığım sorulardan biri :) Senin iki yazın vardı, birisi yağmurlu bir günde trafikle ilgili, diğeri de hayatı oyun olarak anlatan bir yazı. Hangi sayıdaydılar bir türlü bulamıyorum, bir yardım?

Tabikim (yakın gözlüğünü takar, işaret parmağını ıslatıp arşivleri karıştırmaya başlar). A-ha! Yağmurlu trafik günü tee Haziran 2012 sayısında. Hayat oyunu dergide değil OGZ Online'da. Tam ben de bulamadım derken Google yetişti imdadıma: bit.ly/birgaripoyun

Abi 2 sayfacık bir köşen olsa senin. Her ay muntazam yazsan? Alizine Wonderland gibi misal? Olmaz mı? Bu arada Alizine'i da fena halde özlüyorum iyi mi?

Düzenli yazmayı ben de çok istiyorum. Hatta köşe fikrini Serpil Örtmenim'le de konuşmuştuk. Fazla detaya girmeden söyleyeyim, yakın bir zamanda mümkün olabilir bu, tabii daha da yakın bir zamanda kovulmazsam! :) Alizine özlemine artı bir. Paralel basın türlü kirli oyunlarla, perde arkası kumpaslarla ayağını kaydırmasaydı bugün yalnız Türkiye'nin değil Avrupa'nın en büyük oyun dergisi olab...

Sanırım şimdilik benden bu kadar.
Size kocaman sevgiler, saygılar!
-Serhan Sarı

ÖDÜLLÜ YARIŞMA!

Sevgili Oyungezerler, bu ay size 5 adet sorumuz var. 5'ini de bilene II. Dünya Savaşı'ndan kalma zeplin hediye ediyoruz!
Evet, yanlış duymadınız! İkinci el de olsa zeplin zeplindir. İşte oyun basınında çığır açacak bu akıl almaz yarışma için yanıtlamanız gerekenler:

1. Tuğbek isminin kelime anlamı nedir?
2. Sinan geçtiğimiz aylarda dünyaya gelen oğluna hangi adı verdi?
3. C. Serpil Ulutürk'ün başındaki "C" acaba hangi ismi temsil ediyor?
4. Eser ve Erce'nin üçüz kardeşinin adı ne?
5. Şahap gerçekten Civelek mi?

Cevaplarınızı umut@oyungezer.com.tr adresine yollayabilirsiniz.
(Not: Zeplinimiz sönük halde olup helyum gazı ödüle dâhil değildir.)



ÜÇ PARALIK DERGİ



Selam. Ben Yusuf. Oyungezer'i okumaya yeni başladım. Ancak abim "beş para etmez bir dergi" diye niteliyor. Bunun sebebiyse, Oyungezer'in fiyatına göre fazla ek vermemesinden kaynaklanıyormuş. Siz de mümkünse diğer dergiler gibi biraz daha fazla ek verebilir misiniz? Sevgilerle...

Merhaba Yusuf. Abin haksız sayılmaz. Oyungezer'in maddi ederi, paranın karşılığını ne ile ölçtüğüne bağlı. Bu bir tercih meselesi sonuçta, her iki taraf için. Kimileri sırf yanında oyuncak veriliyor diye "Kids Menu" takılabilir, ama bizim önceliğimiz müşterilerimize en az Steakhouse kadar doyurucu bir ürün sunabilmek. Bunu promosyonla da beslemek en ideali olur elbette, tabii faydayı maliyete böldüğümüzde ortaya dişe dokunur bir değer çıkıyorsa.

BENİM KARA MURAT!

Merhaba sevgili Umut, selam OGZ :)
Öncelikle bu senenin belki de en dolu içeriğine sahip Temmuz sayısı için tebriklerimi sunuyorum. Derginin evrildiği bu son halini okumak gerçekten çok keyifli. Ağustos'ta okur mektuplarını Umut Yanık'ın yayınlayacak olduğunu görmek de o keyfi artırdı doğrusu :) Aslında uzun, çok uzun yazmak istiyorum ama format gereği maddeler halinde devam etmek daha doğru olur. Öyleyse....

Şu bizim Türk oyuncu topluluğundaki acemileri aşağılama ya da kadın olduğunu anladıklarında yanaşma kültürü ne zaman bitecek? Ağız tadıyla bir oyunu oynayamaz oldum. Düşün ki Hobbit gibi orta halli bir iPad oyununda bile rahat yok.
Öey! K... kadın okur! Ehem... Halecim, burası fazla gürültülü, dilersen

"UMUT'UN HAYAT OYUNU SAYFALARI NE ZAMAN? ALIZINE NİYE BİTTİ? NİÇİN BUNLAR?"

sorunun cevabını yüz yüze vermek isterim. Ya da telefonunu yazarsan whatsapp'den falan konuşalım. En azından bi kamera açsan?

Sinan Akkol'un oyun videolarına bayılıyorum. Adeta oyun için değil sohbeti için izliyorum. Dergide bu işe neden kimse katılmıyor derken sitede Serpil & Tuğbek imzalı Don't Starve'ı gördüm, çok sevindim ve çok beğendim. Sen de düşünmez misin böyle bir şey?
Düşünmez olur muyum? Hatta aylar önce BioShock Infinite için gayet matrak bir çalışma hazırlıyordum. Fakat bir amatör için dışarıdan göründüğünden çok daha meşakkatli bir işmiş bu. Ayağım bir iki kez taşa takıldı, yok kare düştü, vay ses kayboldu derken bir de baktım proje yalan olmuş. Gerçi belli de olmaz, bi bakmışın o tozlu raftan indirip kaşla göz arasında bitirivermişim videoyu :)

Volkan Turan. Ali Sezgin. Emre Ülgen. Ve tabii sen. En beğenerek okuduklarım ne yazık ki en az yazanlar oldular. Sinan Akkol'u da kaybedeceğiz diye ödüm kopuyor. Bir tür doyum ya da bıkkınlık mı söz konusu acaba?
Bir nebze doyumu bir tutam kendini tekrar edişle karıştırıp bir kaba boşaltın. Bolca artan sorumluluklarla marine edip değişimin değişmeyen doğasında pişirin. Biraz acı, biraz mayhoş bir aroması var değil mi? Neyse ki Oyungezer menüsü hayli zengin; damak tadınıza uygun şık alternatiflerden biriyle gecenizi renklendirebilirsiniz.

Ben iç mimarlık okuyorum ama 10 yaşımdan beri hayalimde oyun tasarımcılığı var :) Bir yanım emek verirsem bir şekilde bunu başarabileceğimi söylüyor, bir yanım da bunun asla mümkün olmayacağını... Hayal peşinde koşmaktansa elimdekilere mi odaklanmam gerekir? Hangisi doğru sence? Kariyerini bir kenara bırakıp örneğin kendini bir kitap yazmaya adamayı hiç düşündün mü mesela?
Ne başlamaktır başarmanın yarısı, ne de istemek. Başarmanın yarısı emek, yarısı da istikrardır, bu kadar net. Yeterince emek verirsen başarırsın bence, hele bu on yaşından beri hayalini kurduğun bir şeyse. "Hayal peşinde koşma" diyenler hayallerden yoksundur, "elindekine odaklan" diyenlerin elinde de pek bir şey yoktur genelde.
Bana gelince... Kitap yazmak ben gibilerin içinde ukdedir. Serpil'in kalemini beğenirim mesela, eminim sorsam o da "bir gün" bir kitap yazmak istediğini söyleyecektir. Sorun şu ki bizde bu uyuşukluk olduktan sonra "o gün" asla gelmeyecektir (Serpil'i de tembel teneke ilan ettim karambolde!). *(İyi yaptın, bunu hak etmiştim :) -Serp.)*

Bana nedense AAA oyundan başkasını tanımazsın gibi geliyor ama yine de sorayım: Şöyle ağız tadıyla oynayabileceğim casual birşeyler önerebilir misin? iPad'de özellikle.
Casual derken? Biraz daha Türkçe takılsak? "Gündelik" desek, hatta "çıtır-çerez" ya da "eğlencelik"? iPad'de bugünlerde Zombies Ate My Friends oynuyorum, savaşları sıra tabanlı, şirin grafikli, pek nüktedan bir oyun. Bir de Swordigo var, platform tarzında, taze bitirdim. Her ikisini de tavsiye ederim.

En sevdiğin yabancı dizi hangisi? Game of Thrones izliyor musun? Favori karakterin kim? :)
Karakter gelişimi ve simgesel anlatım öteden beri meraklısı olduğum konular olduğundan Breaking Bad bir numara benim için... Game of Thrones son sezon hariç izledim. Kitabı daha güzel desem çokbilmiş ukala izlenimi verir miyim? Paşalar evin oturma odasında çekiyorlar bütün sahneleri, sonra çılgın gibi CGI boca ediyorlar her sahneye. Ne bileyim, hayal gücüme hakaret geliyor ("Videolarda Bu Ay" kutucuğuna bir göz at istersen). Taht Oyunları'ndaki favori karakterim pek tabii ki Çüneyt Baba! Cidden, Holywood'un serçe parmağıyla bir manga askeri haklayan kahramanlarına bakınca Kara Murat'a bu kadar tu kaka denmesini kaldırabiliyor mu bünyen? Öz değerlerimize zulüm var resmen! Ama er ya da geç bu meş'um oyunlara son vereceksin mel'un Bizans! Gebereceksin Öküzbaş Alyon!

OGZ MATEMATİĞİ



Selâmlar Umut Abi, bu ayki çalışmam: OGZ'nin yaklaşık olarak gösterdiği gelişme… "40+41=81"
İyi çalışmalar... *-Semih Etiğ*
Valla da 81 ediyor Semih! Biz ki duygulandık, Devlet Bahçeli görse ağlardı kesin :) Her zamanki gibi çok leziz bir çalışma olmuş bu. Tebrikler!



Game of Thrones'da Sezon Finali: Kimse O'nu Hesaba Katmamıştı!

Dünyada tek bir solistin sesini duyabileceksin deseler bu kim olurdu? Tamam zor soru, kadın-erkek, yerli-yabancı ayırıp çeşitlendirmek serbest :)
Bilakis çok kolay ki bu. Erkek olarak Bruce Dickinson ve Müslüm Gürses, kadınlarda ise Amy Lee ve Funda Arar diyerek dünya üzerinde bu dört ismi aynı cümlede kullanan ilk ve son kişi olayım, kafan karışsın :)

Hazır hızımı almışken bir de hayat felsefesi alsam senden? Deneyimlerine dayanarak 19 yaşında birine hayat hakkında ne tavsiyede bulunurdun?
Kamerayı bi açsan neler neler anlatıcam ama... :p Kendimi o denli deneyimli ya da tavsiye verebilecek kadar bilge hissetmiyorum Halecim.

Sormak istediğim daha o kadar çok şey var ki. Yayınlanırsa aşırı yer işgal eder diye bu kadarla sınırlıyorum. Nasıl da düşünceliyim. Sevgi ve başarı dileklerimle. *-Hale.*

EĞİTİM ŞART (MI?)

Seneler geçmiş Oyungezer'e son postayı göndereli. O zamanlar üniversiteye hazırlanıyormuşum. Sabahlara kadar WoW oynadığım o döneme bakıyorum da, sınavı kazanabileceğimi düşü-

Zombies Ate My Friends, "ev alma komşu al" felsefesine yeni bir bakış açısı getiriyor.



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

nürken ne kadar da iyimsermişim!! Neyse ki aklımız başımıza geldi, dünyaya döndük de en azından ikinci dikişte tutturduk :))

Soru 1 o zaman :) Abi neden paraya para demeyenlerin birçoğu üniversite (hatta lise) terk? Niye kıroyum ama para bende?
Niye kırosun bilmiyorum ama paran fazlaysa bizim dergiye sponsor olabilirsin pekâlâ (sineğin yağını çıkaran yazar?). Üniversitenin başarı ya da parayı garanti edip etmediği konusu ise tartışılır. Eğitim hem bilimsel açıdan hem de tarihsel boyutuyla ilgimi çeken bir alan. Bu konuda araştırdığım kadarıyla şunu söyleyebilirim: Sanayi devriminden bugüne dünyada -ve bilhassa ülkemizde- uygulanmakta olan "eğitim" sistemi adeta şu meşhur şarkıdaki duvara tuğla üreten fabrikalar gibi işliyor. Oysa duvarları yıkıp ufku görmek istiyor birçoğumuz, yeterince "eğitilip" kanıksamayı öğrendiğimiz ana dek. Ve bazen -sadece bazen- birileri direnebiliyor; "duvarınızı başınıza çalın" deyip yürüyebiliyor kendi ufkuna doğru…

Oyungezer'de yazar olmak için neye ihtiyacım var?
Paraya tabii ki! Aylık sadece 25.000 TL gibi cüz'i bir meblağ karşılığında her ay bir paragraf yazabilirsin dergimizde. Hesap numarasını veriyoruum: bit.ly/yazarolsam (şaka tabii, ihtiyacın olan bilgi bu linkte).

Oyungezer'in Facebook sayfasını kim yönetiyor? Serpil Abla mı?
Sürücü koltuğunda Pozan oturuyor ama arada korsan yayın yapanlar da çıkıyor.

Seni arkadaş olarak eklemek için Facebook'ta aradım. Bir sürü Umut Yanık çıktı, hangisini eklemem lazım? Bir de hayran sayfası çıktı, ona da Beğen bastım ama sen misin değil misin bilemedim :))
En yakışıklı ve karizmatik olanı ekle :P Hayran sayfasını yanılmıyorsam 1-2 sene önce iki adet Oyungezer okuru açmıştı (artık hayran olunacak ne yapıyorsak). Hâlâ ilgileniyorlar mı, sayfayı bir şekilde güncelliyorlar mı, yoksa toplu halde sövüyorlar mı bana, inan hiçbir fikrim yok :)

Abi senin Twitter nickinin anlamı ne? Bir tür harf oyunu var gibime geliyor ama?
b4U2c :) Çook eskilerde uydurduğum ve bir şekilde bugüne kadar vazgeçmediğim takma adım benim. Doğru tahmin; "her şey gözlerinin önünde, görmen için"…

Ve bir de meydan okuma: Bana bir kelime oyunu yap. İngilizce olsun. İçinde Tuğbek ve Sinan geçsin. Buram buram mafya koksun. Evet ben deliyim de biraz :))
**O halde indir o elindeki zopayı. Niye, çünkü deli deliyi görünce çomağını gizlermiş. Al sana siparişindeki ölçütleri karşılayan bir mizansen: (Bir mafya soygunu sonrası iki haydut para çuvallarını paylaşamazlar)
- I have only four sacks. How come you have eight? I'll get those "two back"!
- Yeah, you and what army? You got some soldiers, jackass? Cause I "see none" here!**



Abicim sana olan muhabbetimden ötürü biraz fazla samimi bir e-mail olmuş olabilir. Dergiye uygun bulmazsan buradan yanıtla olur mu?
Ha, istediğin sorudan başlayabilirsin bu arada :))
Sevgiler. Saygılar.
-Umut Sofuoğlu

SARI ÇİZMELİ FURKAN AĞA

Cümleten selamlar! Öncelikle son sayınızda E3 hakkındaki yazınızda çok hoşlanmadığım oyunlar vardı ama yazınızı okuyunca nedense fikrim değişti (örneğin AC her zamanki gibi yine aynı olacağını sanıyordum ama okuyunca farklı düşünmeye başladım). Bunun için hepinize çok teşekkürler.

Abi ben Hataylıyım. Getireyim mi size şöyle bi sıcak sıcak künefe :)
Şu buharlı günlerde bir Grönlandlı okurumuz da çıkıp demiyor ki size şöyle hesaplısından bi buzdağı koparıp getirivereyim!

Neden OGZ ahalisinin hiçbiri (sağ olsun Berkan Abi hariç :D) Facebook'ta arkadaşlık isteğimi kabul etmiyor? Tamam profil fotom kötü olabilir ama o kadar da değil bea :)
Sevgili Furkan, profil fotosu değil mesele. Nasıl desem, kötü bir itibarın var bizim buralarda. Uçan kuşa borç takıyormuşsun, öyle duyduk, selam vermeye çekiniyoruz açıkçası (ispatı bir sonraki soruda ;)

Buradan bakkal Rüstem Abi'ye selamlar! En kısa zamanda aldığım OGZ'nin parasını vereceğim Rüstem Abiii (Aralık sayısıydı :D)
**"Unuturum sanmayasın! Vört dosyasına kaydedip masa üstüne kondurdum. Er ya da geç tahsil edecem o 7,90'ı senden, gerekirse yasal faizleriyle!"
– Bakkal Rüstem Amca**

Hepinize bye bye! Kendinize iyi bakın. Gelecek aya görüşürüz!!!
Yazarken çalıyordu: Telefonum (Annem aramış)
-Furkan Gümüş

**Evet ahali. Posta arabası bu ayki seferini böylece tamamlamış oluyor. Gelen her mektuba bu sayfalarda yer vermek isterdim ama mümkün olmadı ne yazık ki. Eskiden beri en sık dertleştiğim Alp Pektaş, şu an büyük ihtimalle askerde olan Özgür Gökmen (Ajan Ö.'yü unutmam mümkün mü?) ve kişisel ağırlıklı postalar gönderen diğer arkadaşlar. Hepinize buradan cevap versem Posta İdaresi koca bir röportaja dönüşecekti, affedin beni. Bu iletilerin hepsine kendi adresimden dönüş yapacağım elbette. Bir de beni aşan teknik konular ve donanımla ilgili sorular içeren postalar vardı, onları da uzmanlarına yönlendirmeye çalıştım, idare ediverin.
Son bir not da geçen ayki aksaklık için… Önce siz değerli okurlarımıza, sonra dokuz doğurmasına sebep olduğum canım örtmenim Serpil'e ve son olarak da Oyungezer'in çok iyi olması için emek veren tüm arkadaşlarıma fena halde mahcubum. İnsan evli ve çocuklu, sorumlulukları da katmerli olunca oynamak ve yazmak bazen aksayabiliyor işte böyle.
İleride bir şekilde telafi edebilmek dileğiyle… (Şen kalın, esen kalın da desem tam radyo anonsu olacakmış).**

- Biterken çalıyordu: Karnım, zil.



Gelecek Ayın Postacısı

Onu özlediniz, biliyoruz. Yarım kalmış cümlelerin, kenarda unutulmuş oyunların, Mortal Kombat'ta hep kaybeden karakterlerin şefkatli babası Ali Sezgin (ya da Sönmez, hâlâ tam bilmiyoruz soyadını) zor sorularınıza cevap vermek için gelecek ay bu sayfalarda olacak. Ekim çok "meh"li geçecek…



OGANALP CANATAN
SUNAR
'Bu işte bir hata olmalı'yla başlayan cümlelerim albümü dinledikçe yerini 'helal olsun'a bıraktı.
- Volkan (Oyungezer - Haziran 2013)
SKIES FALL
COLLECTOR'S EDITION
ALBÜM KONUKLARI:
HANSI KÜRSCH
BLIND GUARDIAN
CHRIS BOLTENDAHL
GRAVE DIGGER
TIM 'RIPPER' OWENS
JUDAS PRIEST, ICED EARTH, YNGWIE MALMSTEEN
ZAK STEVENS
SAVATAGE, CIRCLE II CIRCLE, TRANS SIBERIAN ORCHESTRA
JERRY OUTLAW
JON OLIVA'S PAIN
/MAEGIMUSIC
Dinlemek / Edinmek için:
maegi.bandcamp.com



Hayalet Gemi

Emre Sümer

emre@oyungezer.com.tr

Bir Retrocudan Fırça

Gelin size yine de hayatım boyunca beni en sinirlendiren anlardan birini anlatayım. Artık sonrasında bana ne sıfatı yakıştırırsınız bilemiyorum. Yıl 2001-2002 falan. Playstation 2 çıkalı daha çok olmamış, ülkemizde daha anca kafelerde ve zengin çocuklarında mevcut. Bir sabah lisenin bahçesinde iki çocuğun konuşmasını duyuyorum: "Abi PS2 çıktı ama aslında PS3 de hazırmış, tasarımını falan yapmış adamlar!".

Yuh be kardeşim yuh! Oha hatta! Ya PS2 çıkalı, oyun dünyasını mest edeli daha ne kadar olmuş ki sen şimdiden üçüncüsünün peşine düşmüşsün? Bu ne aç gözlülüktür? Yemin ederim ki o an çocuğa haykırmak, aynen böyle saydırmak istemiş fakat kendimi tutmuştum. Ama o zamanlar bilemezdim ki aynı aç gözlülük şu anki oyun sektörünün en büyük derdi olacaktı…

> “AYLARCA UĞRAŞIP TONLARCA ÖZELLİĞE SAHİP KONSOL YAPIYORSUNUZ, OYUNCULARIN İŞİ GÜCÜ KAÇ FPS'DE ÇALIŞIYOR, "1080P DESTEKLEMEZSE BEN ALMAM" SADECE.”

Dergideki yazılarımda sık sık **'83 Video Game Crash** olayından bahsettiğimi görmüşsünüzdür. Zira üreticilerin nasıl sapıttığının, nasıl sayının kalitenin önüne geçtiğinin, bu hataların sektörü nasıl katlettiğinin gözle görülür ispatıdır adeta. Peki, size neden mi bunları anlattım? Çünkü yeni bir "video game crash"in (ya da sektörde çökme, adı her neyse) daha yolda olduğuna inanıyorum ve bu sefer sebebi firmalar, yapımcılar, geliştiriciler değil, bizzat biziz. Doymak bilmeyen, grafik ve teknoloji fetişi bizler.

Kusura bakmayın, biraz sivri bir çıkış olabilir ama gerçek bu. Tek amacı puan yapmak, 5 dakika olsun eğlenmek olan üç kuruşluk maliyetli bağımsız oyunların milyon dolarlık yapımlara nal toplattırması, 2000'lerin başından beri kayıp olan bu anlayışın ikinci baharını yaşaması rastlantı olabilir mi? Yoksa buna rastlandı değil de sinyal mi demeliyiz?

2000'lerden sonra oyuncu cemiyetine ne olduysa oldu ve olayın amacı şaştı. Günümüz oyuncularının çoğunun ilk beklentisi şu an bariz biçimde teknoloji ve grafik, oturup bunun doğruluğunu tartışacak değilim. Bu konsollar bize ne tarz oyunları sunabilir, ne tür eğlenceler vaat edebilir, hangi serilerin devamı gelebilir bunları konuşan pek yok. Tutturmuşsunuz bir gerçekçi grafik, bir simülasyon diye, koskoca Messi de PES'i gerçek futboldan daha gerçekçi diye mi oturup oynuyor o zaman? Cevabı belli arkadaşım: Çünkü sadece E-Ğ-L-E-N-C-E-L-İ! Leş gibi terlediğin, koşmaktan nefes nefese kaldığın kadar gerçekçi bir futbol oyunu yapalım da görelim bakalım kim oynuyor?

Garibim firmalar da artık ne yapacağını şaşırmış ve bu telaş yüzünden tamamen yollarını kaybetmiş durumdalar. Oyuncu milletini tatmin etmek mümkün değil çünkü. Hâlbuki bilseler bu grafik işinin sonu yok. Aylarca uğraşıp tonlarca özelliğe sahip konsol yapıyorsunuz, oyuncuların işi gücü kaç fps'de çalışıyor, "1080p desteklemezse ben almam" sadece. Oyun tarihini kökten değiştiren, rekorlar kıran NES ve PSX'in grafikleri döneminin bilgisayarlarından kat ve kat geri değil miydi? Salyalar akıta akıta bunları oynadığınız günleri ne çabuk unuttunuz?

Ben size yaklaşan felaketi de söyleyeyim. Büyük yapım külfetlerine sahip oyunları çok seven biri olarak artık firmalara zarar verdiklerini görmek canımı yakıyor. O harcanan yüksek meblağlar oyunlara 10dakika bakıp "ben bunu sevmedim yea, grafikleri olmamış" diyen "sıkı oyuncular" yüzünden karşılanamaz zararlar olarak geri dönüyor firmalara. Sony, EA, Nintendo gibi sektör devlerinin korkunç zararlar açıklamaları, oldukça başarılı olmasına rağmen pek çok zavallı stüdyonun topu atması da mı rastlantı? Çünkü bu iş bu kafayla giderse yakın bir gelecekte büyük geliştiricilerin hepsi kepenkleri indirecek, sektör 83'te olduğu gibi gene çöp firmalara, çoluk çocuğa kalacak. İşte o zaman eserinizin karşısına geçip gurur duyabilir, çatlayana kadar 1080, hatta 2160p muhabbeti yapabilirsiniz.

Ben geri kafalı bir retro oyuncu olabilirim. Ama demiyorum ki grafikler sürünsün, hala 8-bit oynayalım. Sadece oyuncu milletinin şunu hatırlaması gerekiyor: Grafik ve teknoloji amaç değil araçtır. Oyunların ilk amacı eğlenmektir, grafik, ses, teknoloji bunlar sadece atmosfere katkı sağlayan şeylerdir. Aynı şekilde sektörün de kulağını çekiyorum, çıkışınız kinect'te, motion sensor'de, Oculus Rift'te falan değil. Tek ihtiyacınız olan biraz yaratıcı fikir, biraz eğlence, biraz çaba o kadar.

Sonra kimse çıkıp da bana "Adamlar artık yaratıcı oyun yapmıyor kardeşim" demesin. Bu sektör sen ne istersen sana onu sunmak zorunda. Ve sundu da. Ne ekersen onu biçersin demiş atalarımız. Siz daha bu günleri mumla arayacaksınız.




AARON PAUL
DOMINIC COOPER
SCOTT MESCUDI
NEED FOR SPEED
YÜKSEK
HIZLI FİLM!
DÜNYANIN EN POPÜLER VİDEO OYUNLARINDAN
NEED FOR SPEED'İN SİNEMA UYARLAMASI,
HD KALİTESİNDE SADECE D-SMART'TA.
0850 266 00 00
www.dsmart.com.tr
D·SMART
daha fazlası



Kör Saatçi

Faruk Furkan Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Neler Oluyor Bana?

Geçen ay 32'yi bitirip, 33'ten gün almaya başladım. Ne yalan söyleyeyim, kendimi hiç öyle hissetmiyorum valla. Yine bana sorsan 23 falan derim herhalde kendime. Ama yemin ederim, özellikle 25'ten sonra ne ara bunca zaman geçti bilemiyorum. Neyse, her yaşın kendi güzelliği var... Yaşlanmak sorun değil ama yaş geçtikçe insanın üzerine tuhaf huylar eklenmesi kötü. Bir zamanlar hiç olmayacağını düşündüğüm ya da hatta sahip olmadan önce aklıma bile gelmemiş olan bir ton huy sahibi oldum. Ama bunlardan biri var ki diğerlerine baskın gelmeye başladı. Eskiden yapmaktan müthiş keyif aldığım, hatta gelmesini iple çektiğim bir olay en büyük korkum haline geldi: Uçmak!

İşimiz gereği çok uçuyoruz. Fuarıdır, toplantısıdır bitmiyor. Sürekli seyahat halindeyiz. Gel gör ki son uçuşlarımın neredeyse hepsinde ağır türbülansa girince aldı mı bende tuhaf bir panik hali? Bir zamanlar benim için son derece keyifli olan uçmak, hayatımın en büyük kâbuslarından biri haline geldi. İşim, gücüm el verse her yere arabayla gideceğim. Peki, nasıl oldu da böyle oldu? En geriye gittiğimde, sanıyorum ki dört yıldan uzun bir süredir bu korkum artarak devam ediyor. Yanlış hatırlamıyorsam, *Assassin's Creed Brotherhood* tanıtımı için Roma'ya gidiyordum. Müthiş de heyecanlıyım tabii, hem hayatımda en merak ettiğim şehirlerden birini görecek, hem de üzerine bomba bir oyunu denemiş olacağım. Uçağımız çok büyük bir uçak değildi. Uluslararası uçuşlar için kullanılan büyüklerden değil, daha çok Ankara, İzmir falan yaparken binilen 737-800'lerdendi. İki sıra üçlü koltuklar vardı ve ben sol taraf pencere kenarında oturuyordum. Uçuşun ikinci saatine girdiğimizde hafif sarsılmaya başladık. Uçağın içinde birtakım homurdanmalar oldu... Sonra biraz daha sallandık, arkalardan cılız çığlıklar geldi derken biz adeta bir rollercoaster gibi dalışa geçtik. Havada resmen yatay ve dikey zikzaklar çizmeye başladık. Ardından uçak resmen boşluğa düştü; yalan olmasın 15-20 metre kadar irtifa kaybımız olmuştur. Tabii uçağın içindeki hengameyi tahmin edebilirsiniz: Ayılanlar, bayılanlar, ağlayanlar falan derken hepimiz canımızın derdine düşmüştük. Ama ölüm vuruşunu yanımdaki oturan kardeşim yaptı. Tüm o aksiyonun ortasında cebinden Kuran çıkarıp bağırarak okumaya başladığı an "tamam" dedim, "benim de olayım bu şekilde bitiyormuş".

> “SAĞIMIZDA, SOLUMUZDA İKİ SANİYEDE BİR ŞİMŞEKLER ÇAKIYORDU. UÇAK RESMEN CEVİZ KABUĞUNA DÖNMÜŞTÜ. VOLKAN'IN ETTİĞİ DUALARI ASLA UNUTAMAM.”

Sanıyorum o uçuşta başladı her şey... Bir de sanıyorum aynı yaz ya da bir sonrakinde bizim Volkan ve Ozan'la birlikte Gamescom'a giderken bildiğin Kümülonimbüs'ün içine dalmıştık. Sağımızda, solumuzda iki saniyede bir şimşekler çakıyordu. Uçak resmen ceviz kabuğuna dönmüştü. Volkan'ın ettiği duaları asla unutamam. Şimdi birbirimize anlatırken kahkahalara boğulsak da o zaman paraşüt verseler atlardık uçaktan...

Bu ve bunun gibi yaşadığım birçok uçuşun üst üste gelmesiyle, her uçuşum panik halde geçmeye başladı. Elbette uçtukça bilgi sahibi oluyorsun ama bu güven değil, ekstra sorgulama getiriyor; uçaktan gelen her sese, her bir harekete daha bir dikkat kesiliyorsun. Yolculuk bildiğin çileye dönüşmeye başlıyor. Tabii okyanus aşırı uçuşlardan bahsetmiyorum bile. Uzun ya da kısa fark etmez, şu anda kısa yoldan alkol ile hallediyorum problemi. Peki, bu şekilde bırakacak mıyım? Elbette hayır... Hayatım boyunca korkularımın üzerine gitmek adetim oldu her zaman. Muhtemelen gidip paraşütle atlayacağım ya da yardım alarak planör uçuşlarına falan katılacağım. İnsanın en iyi psikoloğunun kendi olduğunu düşünsem de son çare olarak hipnoz tedavisi falan düşünebilirim.

Uçaktan kaçılır mı kardeşim? Hem belki uçak firmaları düşmekte olan uçağa bir çare bulurlar ne dersiniz?





EN SEVDİĞİN OYUNLARA
BEDAVA İÇERİKLER SENİ BEKLİYOR!
LEAGUE OF LEGENDS İÇİN BEDAVA YÜZLERCE RP KAZAN!
LEAGUE OF LEGENDS
LEAGUE OF LEGENDS
ŞAPKALAR, T-SHIRT'LER VE DAHA NİCELERİ AÇIK ARTTIRMADA SENİ BEKLİYOR!
EN İYİ VİDEOYU ÇEK, 20.000 RP SENİN OLSUN!
WWW.FREE2PLAY.COM.TR
HEMEN TIKLA, PARAN CÜZDANINDA KALSIN!
FREE2PLAY
Sitede takıldıkça Kristal, oyun denedikçe Altın seni bekliyor. Birçok bedava oyun için harika hediyeler ve içerikler free2play.com.tr'de çoktan yerini aldı, şimdi de seni bekliyoruz.


Audio Engineering
Digital Film & Animation
Yeni dönem eğitim programları
Eylül 2014' te başlıyor!
23 Ağustos'ta tanıtım günümüze katılın,
SAE İstanbul'da eğitimi yakından tanıyın.
www.sae.edu
SAE Istanbul
Lüleci Hendek Cad.
No: 60 Beyoğlu/İstanbul
T. 0212 292 37 38
saeistanbul
SAE_Istanbul

★ THE ★ GAMESCOM MAGAZINE

PRINTED AND PUBLISHED BY OGZ INC.
EST. 2007

VOL. VII

13-17 AGUSTOS 2014



REHBER

SİLAH ARKADAŞINIZIN CİNSİYETİNİ TEK ADIMDA ÇÖZÜN! (%100 ERKEK)

HEDİYE

AZ KULLANILMIŞ İSTANBUL-KÖLN UÇAK BİLETİ

P.T. TAM ÇÖZÜM

BİZ DE İNTERNETTEN BAKTIK

OCULUS MU MORPHEUS MU?

SANKİ PARA VARMIŞÇASINA...

COSPLAY

KERRIGAN'IN GERÇEK OLMADIĞINA ŞÜKRETTİK

KAPAK KONUSU

LANDWIRTSCHAFTSDFGHJ SIMULATOR

O ADAM YİNE ORADAYDI!

THE CREW

- **TÜR:** Yarış
- **YAPIM:** Ubisoft
- **DAĞITIM:** Ubisoft
- **PLATFORM:** PC, Xbox One, Xbox 360, PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

14 KASIM 2014



OYNADIK!

ŞOFÖRLER ODASINDAN SOSYALLEŞME PROJESİ

Yollarda sıkılan, yalnız kalan şoförler için yeni uygulama! Köln Şoförler Odası ve Ubisoft işbirliğiyle başlatılacak "Çeteni Kur" sloganlı yeni uygulama adrenalini yükselterek direksiyon başında dikkati canlı tutmayı hedefliyor. Korna, selektör ve emniyet şeridinin aktif kullanımına dayanan proje için, İstanbul modelinden faydalanıldı. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Uzaktan uzağa takdir ettiğim, PC betasını kişisel sebeplerden dolayı kaçırdığım *The Crew* ile Ubisoft alanında baş başa kaldım. Baş başa dediysem, yanımda BSC'den Gökhan (Yılmaz) var. Kulaklıkları taktık, Amerika kıtasına akmaya hazırlanırken yanımızdaki görevli çat pat İngilizceyle bize bir şeyler anlatıyor. Gökhan'a döndüm, "Ne yapıyoruz?" dedim. O sırada görevli kızdan bir cevap geldi: "Aaaa! Siz de mi Türksünüz?"

Üçümüz kulaklıkları takıp Miami sahilinin sıcak güneşine bıraktık kendimizi. Ufak bir şehir turunun ardından indireceğimiz bir arabanın peşinden Takedown yarışına girdik. Altımızda yüksek muscle arabalar, yol ya da arazi demeden takibe başladık. Arabalar resmen akıyor yollarda ama daha arcade tarzında. Drift'ler, el frenleri, ucu ucuna parçalanan çitler derken ben nitroya asılıp aracı bir tepenin inişinde deviriyorum. Tabii alkışlar, tebrikler.

Sonra görevli bizi araç modifiye alanına sokuyor. Videolarda gördüğünüz şeyler gerçek arkadaşlar. Her türlü iç ya da dış parçaya delicesine bir müdahale var. İnce ayar çekmek, modifikasyonla kendini kaybetmek isteyenlere duyurulur. Sonra ufak değişiklikleri görmek için tekrar şehirde mini bir tur atıyoruz. Cihazlar arasında lag neredeyse yok gibi. O kadar akıcı ki her şey. Üstelik fiziksel olarak temas ettiğinizde iki ekranda iki araç da aynı şekilde hareket ediyor. Birbirinize çarptığınızda farklı tarafa uçmalar yok yani.

> *Yaptığın oyuna bir ülkenin tamamını yedirmek yeterince çılgın bir fikir değilmiş gibi o ülkenin 9.629.091 km^2'lik ABD olması... İnsan hayret ediyor.*

Sonra araçlarımızı biraz daha sokak yarışı kategorisine kaydırıyoruz. "Haydi" diyor, bizden daha güzel Türkçe konuşan görevli kızımız, "biraz toz yutalım". Nihayetinde yutuyor da. Gökhan'la başa baş gittiğimiz yarışta liderliği sürdürürken "Ehehhehe nası ama" demek için döndüğümde ters yola sokuyorum arabayı. Afiyetle ikinciliği kabul edip kulaklığı çıkarıyorum. Görevli kızımız ise "Bir kere de ben kazansam şu yarışı ya üff!" diyor. Öğretmenmiş kendisi, Gamescom çok eğlenceli olduğundan görevli olmuş.

Sohbetin güzelliğini bir kenara bırakırsanız, *The Crew*'dan bayağı etkilenmiş olarak ayrılıyorum. Ofiste çeteyi toparlamaya başladık bile. Yerimiz PC olacak gibi görünüyor. Niyetlenenleri bekleriz.



Julian Gerighty
Yaratıcı Yönetmen

Betasını kaçırmış olduğum için The Crew'la ilgili kafamdaki soruları kime sorarım dedim, gidip yaratıcı yönetmen Julian Gerighty'yi sıkıştırmayı başardım. Adam röportaja yarım saat de geç geldi, "Olur öyle şeyler adamım yo!" dedim, fazla Amerikan kaçtı. **-Sarp**

Sarp: Ne beklettin beni be Julian. O nedenle hızlı başlayacağım. The Crew, daha arcade bir yarış oyunu mu yoksa simülasyona daha mı yakın?

Julian: Yola çıkarken planımız arcade tarzı bir oynanış yapmaktı. Arcade hep daha eğlenceli, dinamik, hızlı gelmiştir bana. Ama takımımızda simülasyon geçmişi olanlar da var. O nedenle oyunda kapatabileceğiniz bazı seçenekler olacak. Yani eğer simülasyon tarzı hoşunuza gidiyorsa, bu seçenekleri kapatıp daha teknik bir oynanışa geçebiliyorsunuz.

The Crew ilk günden beri açık bir dünya olarak çıktı karşımıza. Bu dünya hakkında biraz bilgi verir misin?

The Crew hakkında en çok heyecanlandığımız şey bu. Karşımızda tüm ABD var. Üstelik, siz sürdükçe sürekli değişiyor. Beş farklı bölgenin her birisi farklı mimarilere, farklı bitki örtüsüne, yer şekillerine sahip. Şehirler de yine farklılıklarını gösteriyorlar. Hiçbir yükleme ekranı yok. Bir sahilden diğer sahile bastırıp gidebilirsiniz.

Peki yarışlar? Yarışlar ayrı bir katmanda (instanced) mı, yoksa açık dünyada mı gerçekleşiyor? Yani başka bir yarışçı, bizim yarışımızı uzaktan da olsa görebilir mi?

Tüm yarışlar ve görevler instanced olarak tasarlandı. Ama yetenek meydan okumaları (skill challenges) açık dünyada. Meydan okumaların en güzel özelliği, kazandığınızda bir hayalet bırakmaları. Sonradan yarışan kişi o hayalete karşı da yarışıyor.

Bu tür yarışlarda kaybettiğimizde bir bilgilendirme gelecek mi? →

Evet, aynen öyle olacak. Birisi sizi meydan okumada geçince, haritanın o noktasında bir ışık yanıp sönmeye başlayacak. Siz de gidip tekrar deneyebileceksiniz.

Oyunun co-op kısmına gelirsek, ne kadar bir içerik bekliyor bizi?
Oyunun tüm hikâyeye bağlı 70 civarında görevi co-op olarak hazırlandı. Takedown görevleri ise özellikle co-op için biçilmiş kaftan. Tabii oyunda PvP de var, yaklaşık bir 70 civarında görev de orada sizleri bekliyor. PvP ise şimdilik sadece yarış şeklinde, rakibi geçme üzerine kurulu.

Farklı araç çeşitlerinden bahsetmek gerekirse, hangi araçlar var elimizde? Bu araçları yarışlarda kategori olarak karıştırabiliyor muyuz?
Oyunda sadece arabalar bulunuyor. Motosikletler oyunda da planlarımızda da yok. PvP'de ise araçlar tek tür olmak zorunda (spor, egzotik, muscle, vb.). Ama PvE olan yarışlarda, birkaç yarış türünde farklı araç türlerini bir arada görebileceksiniz. Üstelik altınızdaki araca göre haritayı kullanımınız da değişecek. Bir off-road aracı ile sokak yarışı aracı farklı yüzeyleri tercih eder. Ona göre haritada farklı rotalar seçeceksiniz.

Oyuna ilerleyen zamanlarda ABD dışında ülkeleri de eklemeyi planlıyor musunuz? Crew'un gelecek planları hazır mı?
Öncelikle The Crew ekibi dağılmayacak, oyun üstünde çalışmaya devam edecek. Ama planlarımızda başka coğrafyalar yok. Elimizde koca bir ABD haritası var, önce bunu tam anlamıyla doldurduğumuzdan emin olmak istiyoruz. Yeni mekanikler eklemeyi tercih edebiliriz. Mesela oyuncuların içerik yaratması gibi özellikleri ekleyebiliriz ileride. Tabii net hiçbir şey söyleyemem.

Gelecek sefere ben bekleteceğim seni.
Tamam, anlaştık. ■





AC: UNITY
- **TÜR:** Aksiyon / Macera
- **YAPIM:** Ubisoft
- **DAĞITIM:** Ubisoft
- **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 KASIM 2014

AVM PROTESTOSUNDA PARİS ALEV ALEV!

Paris yönetiminin şehrin simgesi olan Notre Dame'ı yıkıp yerine AVM yapmayı planladığı kentsel dönüşüm projesi şehri karıştırmaya devam ediyor. Yetkililerin "Kilise yoksa markete gitsinler" şeklinde yaptığı açıklamayla galeyana gelen halk Louvre Kalesi'ne yürüyor. Emniyet güçleri "Kapüşonlu provokatörlere dikkat" uyarısı yapıyor. **-Sarp Kürkcü / Paris**

Ubisoft'a kızgınım. Yok, bildiğin kızgınım. Bir kere Ekim ayında çıkacak oyunu hâlâ oynatmamak nedir? Nedendir? Neyinden korkuyorsunuz arkadaşım?

Ama ben *Assassin's Creed: Unity*'nin neden hâlâ oynatılmıyor oluşunun cevabını buldum gibi. Çünkü bize gösterilen sunumda özellikle dikkat edilen nokta kavgaya karışmamaktı. Yok arkadaşlar, Arno Victor Dorian şimdilik tam randımanlı dövüşemiyor herhalde. Kasım'a kadar bu işin hallolmasını ummaktan başka yapabileceğimiz bir şey yok.

AC serisini hep sevmişimdir, o nedenle kötü konuşmak içimi cızlatacak ama topluluk içindeki hareketlerimiz yeni nesil için biraz eski duruyor. Bizim için bırakılan bir açıklık vardı demoda. Oradan yürüyünce tamam ama halkı iterek girdiğimiz etkileşim eski oyunlardan farksız. Diğer konu ise, Arno'nun biraz bön bir surata sahip oluşu. Diğer karakterlerin mimikleri yerli yerinde ama baş karakterimizinki zayıf kalmış. Neyse, şimdi iyi şeylere rahatça geçebiliriz.

Arno'nun inişi, tırmanışları, hareket akıcılığı ve bu animasyonların birbirine bağlanışı çok iyi duruyor. İlk zamanlarda, Assassin'lerin genetik özelliklerden dolayı başkalarının sahip olmadığı akrobatik beceriye sahip olduğu söyleniyordu. Sonradan en sıradan asker bile çatılarda koşuşturur olmuştu. *Unity* ile bu devre geri dönüyoruz sanki. Kimseyle yüzgöz olmadığımız için, çatılarda koşturan askerler olup olmadığını bilmiyorum ama Arno'nun insanüstü hareketleri anlamlı geliyor göze.

Sunumun uzunca bir bölümünün geçtiği Notre Dame ise bir harika. Gerçekten bahsedildiği kadar detay çarpıyor gözüme. İzlediğimiz dev ve kalitesiz ekrana rağmen özellikle güneş ışığının vurduğu vitraylarla katedralin içi muazzam görünüyor.

Yalnız *AC2*'de hayatımıza giren ve İtalyan mimarisinin gizli tünellerini keşfettiğimiz günler geri geliyor gibi. Çünkü Arno içeride işi bittikten sonra kaçışı için gizli bir kapıya, oradan da kanalizasyona yöneliyor. Burada etrafa sıkılan kurşunlar ve dolayısıyla yüksek gerilim var (o askerler ne çabuk indi ve buldu bizi, onu da anlamadık gerçi) ama yapmacık ve scripted duruyordu.

Unity'nin çıkmasına gerçekten az kaldı. O nedenle bu saate kadar aklınız çelinmediyse söylenecek herhangi bir lafın size ulaşması zor. Ama oyunu merakla bekleyenlerdenseniz, sonradan aç kalırım korkusuyla iştahınızı bastırmaya falan çalışmayın. Çünkü bu oyun tam çıtır çıtır yemelik.

SILENT HILLS

- TÜR: Korku / Hayatta Kalma
- YAPIM: Kojima Productions
- DAĞITIM: Sony Computer Entertainment
- PLATFORM: PS4
- ÇIKIŞ TARİHİ:

EN ERKEN 2015



OKAZYON: SILENT HILL'DE KELEPİR ARA DUBLEKS

Bu fiyata başka yerde bulamazsınız. Silent Hill kasabasının en nezih semtinde, göl manzaralı, ebeveyn banyolu dubleks satılık. Geceleri saat 00:01'de yatak odasından gelmeye başlayan kahkaha/ağlama arası sesler, banyo duvarında göreceğiniz giderek büyüyen delik ve eve her geldiğinizde tanımadığınız başka bir kadının sizi karşılaması sizi korkutmasın. Bunların hepsi evin orijinalinde vardır. **-Sinan Akkol / İstanbul**

Bu kadar seveni olmasına rağmen, bu kadar kendini kaybetmiş bir oyun serisi daha var mıdır acaba? *Silent Hill 1* ve 2'yle patlayan, 3. ve 4. oyunlarla bir şekilde efsaneyi yürüten ama ondan sonra düşüşe geçen seri, 2010'da çıkan *Silent Hill Downpour* ve sonrasında sadece PSVita'ya çıkan *Book of Memories*'le unutulup gitmeye yüz tutmuştu.

Çok akıllıca bir hareketle **Konami** elindeki bu efsanevi seriyi, elindeki en efsanevi yapımcıya teslim etmiş durumda: **Hideo Kojima**, sanırım iki hayat birden yaşama gücü verilmiş bir süper insan, çünkü *MGS V*, *Ground Zeroes* ve onca bento yemeğinin arasında bir de *Silent Hill*'i gömüldüğü mezardan çıkarmakla görevlendirilmiş durumda. *Pan'ın Labirenti* gibi muhteşem bir filmin ünlü yönetmeni **Guillermo del Toro**'yla birlikte ele aldıkları *Silent Hill*'in de adı, sadece tek bir harf değişikliğiyle çok büyük olaylara gebe bırakılmış: Yeni oyunumuzun adı *Silent Hills*. Yani çoğul! Oyun, birden çok *Silent Hill* kasabasında mı geçecek, iç içe geçmiş gerçekliklerin sayısı mı artacak henüz bilmiyoruz, ama önümüzdeki aylarda bilgiler gelmeye başlayınca patlayacak her şey.

Oyundaki ana karakterimiz ise **Norman Reedus**. Yani *The Walking Dead*'deki Daryl. Bu karakterin günahı ne, neyin çilesini çekmek için burada, henüz muamma. Bence oyunun tanıtımındaki ailesini öldüren babayla bir alakası olmayacak Norman'ın. Hatta esas oyunun bu tanıtımdaki gibi FPS kamerasından oynanmaması da büyük olasılık. Ancak, *SH* mitosu ve üstüne yıllardır eklenen belirsizlik perdesine Kojima ve ekibinin yepyeni soru işaretleri ve gizemler ekleyeceği kesin! Adam 25 yıldır *Metal Gear*'ın gizemleriyle bizi süründürüyor zaten, bir de *Silent Hill*'den yakalayacak şimdi.

> *Kojima, Silent Hills fragmanını fuar bitmeden izlemeyelim diye zor bir bulmacanın sonuna gizlemişti. Ama biz kazandık.*

Sonuç olarak, muhteşem bir sürpriz ve tanıtımla *Silent Hills* gündemimize bomba gibi düştü. Ümidimiz, Kojima'nın *MGS* serisine gösterdiği özeni bu unutulmaz seriye de göstermesi ve bizi korkudan doğduğumuza pişman etmesi. Oyunla ilgili bilgiler radarımıza girdiği an size uçuracağız, ama şimdilik elimizdekiler az çok bundan ibaret. "Az çok" diyorum, çünkü P.T.'nin sonunda bahsedilen "yeni oyuncaklar" PS4'ün Morpheus'unu getiriyor akla. *Silent Hills*'i birincil kişi kamerasından, VR ile oynamanın vücuttaki etkisini düşünmek bile istemiyorum. Sarp yanımda, ihtimali bile zıplattı adamı.



SCREAMRIDE

- **TÜR:** Strateji
- **YAPIM:** Frontier Studios
- **DAĞITIM:** Microsoft
- **PLATFORM:** Xbox One, Xbox 360
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** **2015**





DEPRESYONA KESİN ÇÖZÜM: ÇIĞLIK ATIN

Modern çağın en illetli hastalıklarından biri olan depresyon için İsviçreli bilim insanları ve Alman mühendisleri ortak bir projeyle çözüm arayışında. İnsandaki çığlık geninin yerini tespit eden bilim insanları ve tam anlamadığımız ileri matematik hesaplarıyla bu noktayı depresyon genine birleştiren mühendisler ortaya bir roller coaster formu çıkınca şaşkınlığını gizleyemedi. -**Sinan Akkol / İstanbul**

Bu yılki Gamescom'un en ilginç yeni oyunlarından birisiydi *Screamride*. *Rollercoaster Tycoon* gibi bir klasiği yapanlardan gelen oyun, Microsoft konferansının tepe noktasıydı. Tıpkı öncülü gibi *Screamride*'da da devasa lunapark trenleri (birisi rollercoaster'a düzgün bir Türkçe karşılık bulsa ne güzel olur) ve diğer korkunç lunapark aparatları tasarlıyorsunuz. Oyunun arka planındaki gelecek teması ve "insanların sınırlarının test edildiği" bir adada geçmesi, futuristik aletler tasarlamanıza izin veriyor.

"E peki bunun nesi ilginç, *Rollercoaster Tycoon*'la hemen hemen aynı" diyenler için sürpriz geliyor: *Screamride*'da amacınız lunaparkınıza para kazandırmak değil, yaptığınız aletleri deneyen insanları korkutmak, hatta onları uçurmak, düşürmek, fırlatmak! Yani, RC'de olabildiğince güvenli yapmak için çabaladığınız tüm cihazları, bu kez olabildiğince tehlikeli hale getirmelisiniz.

Birbiriyle kavuşmayan raylar döşeyerek de kısa yoldan başarılı olacağınızı düşünmeyin. Oyunda başarınızın ölçütü (ve muhtemelen yeni cihazlar yapmanızı sağlayan para birimi) insanların çığlıkları. Yani ne kadar çok insanı, ne kadar uzun süre ve ne kadar fazla dehşete düşürürseniz, o kadar çok çığlık topluyorsunuz. Haliyle, kasıtlı olarak sakat trenler yaparsanız, çığlıklar da kısa yoldan bitecektir.

Lunaparkın tamamının ve etrafına kurulduğu şehrin de gerçekçi bir şekilde yıkılabilir olduğunu söyleyip ortamdan uzaklaşalım. Muhtemelen dijital olarak indirilebilir bir oyun olacak *Screamride* ve 2015'te çığlıklarımızla inleteceğiz ortalığı.

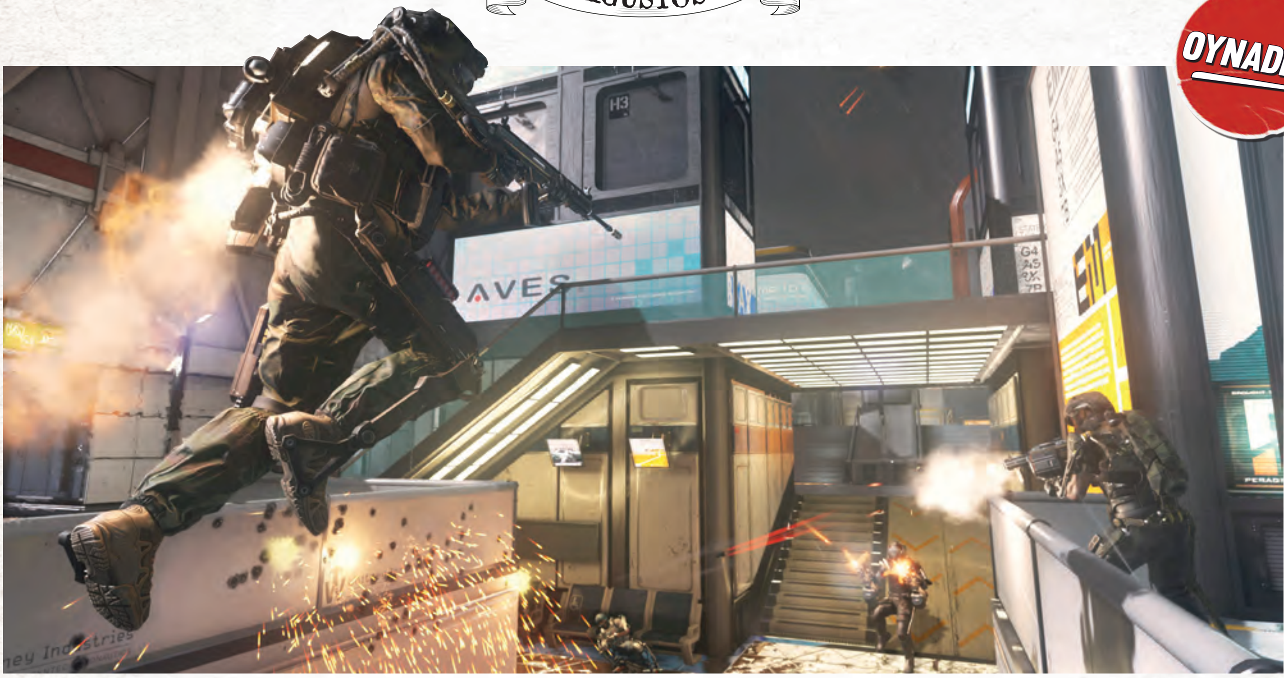


DOM'U KURTADAMLAR BASTI!

Halk Meydanda Piknik Yemeği Oldu

Uzun zamandır parıldayanıyla, poz keseniyle vampirler ön plandaydı. En son True Blood dizisinin çakılır gibi bir sonla ekranlara veda etmesinin ardından hâlâ kendilerine gereken değerin verilmediğini haykıran kurtadamlar, Gamescom'la eşzamanlı gerçekleşen dolunayda şehir merkezini bastı. 1200'lerde inşasına başlanan Köln Katedrali'ni kendilerine üs olarak seçen kurtadamlar, şehirde zombi salgını çıksa ne kahramanlıkları yapacaklarını sağda solda anlatıp duran oyuncu tayfasını peynir ekmek gibi mideye indirdi. Ordunun patlamış mısırla izlediği bu durum dolunayın bitimiyle son buldu. -**Sarp**

OYNADIK!



GOLDEN GATE KÖPRÜSÜNDE TSUNAMİ ALARMI!

ABD'nin burnu pislikten kurtulmuyor. Tüm alfabeyi kasırgalara adayan ülke, şimdi de tsunami ile uğraşıyor. 2060'lardaki ağır hava şartları dolayısıyla yemediği dayak kalmayan San Francisco, tsunami uyarısıyla sarsıldı. Halk, panik içinde. - **Sarp Kürkcü / Köln**

Okuyucuya karşı dürüst olmakta fayda var. Hiçbir zaman deli bir *Call of Duty* hayranı olmadım. En son *Modern Warfare 2*'yi oynamaya çalışmış, 15. dakikada bırakmıştım. Oyun o kadar script'lere ve sahnelere dayalıydı ki, olduğum yerde beklesem, ben hareket etmediğim için tek bir kurşunun bile atılmayacağını fark edince oynama sebebim ortadan kalkmıştı. Azıcık ortalık karışsın, bensiz de bir şeyler olsun ama di mi?

Yine de bu kadar karamsar bakış açımla girdiğim *Advanced Warfare* alanından umutla ayrıldım. **Sledgehammer**'ın tutkusu beni bir kere çok etkiledi. Tüm pazarlama cümlelerini bir kenara atın, geliştiricilerin gözleri parlıyor oyundan bahsederken. Ama ben tek kişilik senaryo hâlâ tam formunu almadığından ve 40 dakika kadar diğer basın mensuplarının kafasına sıktığımdan burada multiplayer'dan bahsedeceğim.

Yan sayfada geliştiricilerden birini sıkıştırıp yaptığım röportajda da var biraz ama önce *Advanced Warfare*'ın tema olarak multiplayer'ı etkileyişinden bahsetmek lazım. Bir kere dış iskelet, *CoD*'un yer hizasında oynanan bir oyundan fazlası olmasını sağlamış. Zıplama menzili canavar gibi artınca, alternatif rotalar tasarlanmış. Ama bu rotalar, yukarıda. Yani *CoD*'un alışıldık üç ana hatla birlikte (ve bunlara bağlanan ara pusu yolları) yukarılarda da bir yaşam döngüsü var. Kimi haritalarda aynı yoğunlukta, kimilerinde değil. Ama dört ana haritanın hepsi farklı heyecanlar sunuyor. *BioLab*, kimyasal silah tesisinde bizi kapıştırırken *Defender* San Francisco sahilinde tsunami tehlikesiyle yoruyor. *Ascend* karşı tarafın sabit silahlarını hack'leyip onlara karşı kullanabildiğimiz bir alanken *Riot* terk edilmiş bir hapishaneye bırakıyor oyuncuları.



Daha önce de *Black Ops II*'nin parçası olan Hardpoint modu, oyuna geri dönmüş. Bölgeleri ele geçirdiğimiz, o bölgelerde oyuncu tutarak puan elde ettiğimiz mod çok seviliyormuş. Ama bunun yanında Uplink diye bir mod daha eklenmiş ki, beni en çok eğlendireni o oldu. Oyun, capture the flag sistemine benziyor ama bu sefer bayrak değil, top taşıyoruz. Bu veri topunu karşı takımın veri noktasına ulaştırmamız lazım. Noktaya topu fırlatmak (top bir eğri çizerek atılabiliyor çünkü) 1 puan, elde top varken veri noktasından oyuncunun geçmesi 2 puan. Amerikan futbolu tadında. Ama bu modun en eğlenceli özelliği, elde top varken silah kullanamıyor olmamız.

Golden Gate Köprüsü'nün altında oynadığımız Defender haritasında bir oyuncuyla üç kere top, pardon veri topu değiştirdik. Düşmana yapılacak en haince şey ateş etmeye başlamadan topu eline atmak. Sonra silahla düşmanı tarayıp topu geri kapmak. Zaten dış iskeletin yetileriyle oyun Uplink modunu delice oynatacak gibi görünüyor. Uplink tek oyun modu değil, diğer tüm alışıldık oyun modları yine var.

Black Ops II'de bulunan Pick 10 sistemi ise Pick 13 olarak *AW*'ya gelmiş. Karakterinizi düzenlerken silahını, geliştirmeleri, skor serisi sonucunda kazanacağınız artıyı falan seçebiliyorsunuz. 13 hakkınız var, bu hakkı nereye isterseniz dağıtabilirsiniz. Hiç bombanız olmasın, dayanın silah geliştirmelerine mesela. Bu da kişiselleştirmeyi bayağı etkili hale getiriyor.

Oyun fuarlarının en güzel yanlarından biri, dünyanın dört bir yanındaki meslektaşlarımızla buluşup sohb... değil, multiplayer seansında kafalarına sıkmak.

Kişiselleştirme demişken, giyim-kuşam falan almış yürümüş. Üstelik multiplayer'da kadın karakterler de var. O nedenle haritada kızlı erkekli vuruşabilirsiniz (sizin içiniz fesatsa ben ne yapayım).

Tüm bu özellikleri geçin, Xbox One koluyla oynamama rağmen 40 dakika ciddi ciddi keyif aldım arkadaş ben. Vurmaktan çok vurulsam da (fareeee!) sıkılmadım yani. *Titanfall*'dan titanları çıkarırsan (ki yeni Pilot Skirmish modu öyle) *AW*'nin multiplayer modu oluyor gibi. Ama bu daha temizi, daha iyisi.



COD: ADVANCED WARFARE

- **TÜR:** FPS
- **YAPIM:** Sledgehammer Games
- **DAĞITIM:** Activision
- **PLATFORM:** PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

4 KASIM 2014



Mike Mejia
Yapımcı

Yeni bir stüdyo, yeni bir oyun. Sledgehammer'dan yapımcı Mike Mejia'nın sorularımıza vereceği cevaplar varmış. Bak seeen. -Sarp

Sarp: Merhaba Mike. Call of Duty serisine ilk girişiniz mi bu?
Mike: Merhaba. Bu, Call of Duty serisinde ilk kez lider stüdyo oluşumuz. Daha önce Modern Warfare 3'ü Infinity Ward ile birlikte geliştirdik. Oradan çok şey öğrendik, bizim için müthiş bir deneyimdi. Biz de bilgi birikimimizle ve yeni şeyler deneme hevesimizle son üç yıldır Advanced Warfare'i yapıyoruz.

CoD isminde çalışan üç stüdyo var toplamda. Bu çoklu stüdyo döngüsü nasıl çalışıyor tam olarak?
Çok paylaşımcıyız. Tüm ekipler (gülüyor). Treyarch, Infinity Ward ve biz denediğimiz şeylerden sonuçlara kadar tüm verileri paylaşıyoruz. İlk denemeleri kendi içimizde yapıyoruz. Ondan sonra diğer ekiplerden geri dönüş alıyoruz. Ayrıca üç stüdyo döngüsü seriyi daha güncel, ferah kılıyor. Üçer senelik yapım süreçleri de çok yardımcı oluyor.

Sormadan edemeyeceğim: Kevin Spacey nasıl projenin parçası oldu?
Kevin Spacey, aslında Glen Schofield'ın kafasında bir fikir olarak şekillenmişti. "Kim özel bir askeri firmanın CEO'su olmak için biçilmiş kaftan, biliyor musun? Kevin Spacey!" demişti. Biz de fikri güzel bulmuş ve gülmüştük. Sonraki toplantılarda tahtaya Spacey'nin fotoğrafını asıp "ekibe katıldı" deyince ne tepki vereceğimizi şaşırmıştık. Kevin Spacey ne zaman stüdyoya kayda gelse, herkes kendisine çekidüzen verirdi. Ama aynı zamanda moralleri yükselten bir tavrı da vardı. Tabii yeni teknolojimiz sayesinde dişinden kırışıklıklarına tümüyle dijital ortama aktarmayı başardık kendisini.

Oynanıştaki değişikliklerden bahsedelim. Dış iskelet, akıllı bombalar?
Dış iskelet, gerçekçi olması için araştırdığımız bir konu. Birçok doküman inceledik ve aslında dış iskeletin günümüzde ciddi şekilde geliştirildiğini gördük. Biz ise bugünkü halini alıp 45 yıl ileriye taşıdık. Daha küçük, daha etkili ama temelleri gerçeğe dayanıyor. Bununla Call of Duty'ye yeni bir oynanış getirdik. Daha güçlü, daha hızlı, daha taktiksel bir oynanış.

Bombalar artık değişken (variable grenades). İki ana çeşit bombamız var, taktiksel ve ölümcül. Taktikselde sis, EMP ve tehlike (threat) bulunuyor. Ölümcülde ise patlayıcı (frag), SEMTEC (yapışkan) ve akıllı (smart). Akıllı bomba güdümlü füze gibi. Attığınızda havada kalıp hedefi görüyor, ona yöneliyor.

Ana senaryo ne kadar uzunlukta?
Tam sonuca daha ulaşmadık. Çok uzun, çok zor ya da çok kısa olsun istemiyoruz. Ama iyi bir hikâye anlattığımızdan emin olmak istiyoruz.

Dış iskeletin varlığı, çok oyunculu haritaların yapımını nasıl etkiledi?
Ciddi şekilde değiştirdi. Artık dikey tasarımlara yöneldik. Boost Jump ile yükseğe zıplayabiliyorsunuz çünkü. O yükseklikte yine düzgün bir tasarım yarattık. Ama üç yol üstüne kurulu harita tasarımından vazgeçmedik.

Aynı anda farklı nesiller için oyun tasarlamak nasıl bir süreç?
Aslında biz, Sledgehammer olarak oyunu sadece yeni nesil için hazırlıyoruz. PS3 ve Xbox 360 için çalışılan tasarım High Moon Studios'un liderliğinde gidiyor. Ama onlarla da her türlü veriyi paylaşıyoruz. Geliştirme aşaması eşzamanlıydı yani.

Testi geçtin Mike! Teşekkürler.
Geçtim mi? Harika! ■

RYSE: SON OF ROME

- **TÜR:** Aksiyon
- **YAPIM:** Crytek
- **DAĞITIM:** Crytek, Deep Silver
- **PLATFORM:** PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2014 SONU



OYNADIK!

ROMA LEJYON KOMUTANI İSYAN ETTİ

İmparatorluğun önde gelen komutanlarından Marius, sürekli tek başına savaşıyor olmanın getirdiği anlamsızlığa dikkat çekti: "Yeteriniz varsa yeter! Koskoca İmparatorluk ordusunda kılıç sallamayı bilen bir ben miyim allasen? Falanksından atlısına bin tane savaş taktiği icat ettik, iki dakika savaşıyoruz bir bakıyorum etrafımda kimse kalmamış; kollarım koptu yemin ederim!" şeklinde mikrofonlarımıza konuşan Marius, ekibimizden bir adet kolonyalı mendil istemeyi de ihmal etmedi. **-F. Faruk Akıncı / Köln**

Herkes aynı fikirde olmasa da, Xbox One'ın en iyi özel oyunlarından biriydi *Ryse*... Roma Lejyonu'nun önde gelenlerinden olan Marius'un entrikalarla dolu kelle alma hikâyesi, CryEngine'in akıllara seza görselliğiyle birleşince, bence ortaya gayet lezzetli bir oyun çıkmıştı. Oyun şimdi PC'ye geliyor ve çıkışına kadar bir sürpriz olmazsa karşımıza 4K olarak çıkacak.

Gamescom'daki Crytek standında gördüğüm Ryse PC, gözüne fener tutulmuş tavşan etkisi yarattı bende. Bu oyunu yeni donanımlar için benchmark aracı olarak kullanabilirsiniz ya da diyelim ki yeni bir 4K televizyonunuz var ve performansını görmek istiyorsunuz, direkt *Ryse* açın derim. Şimdi belki biraz ağır olacak ama eğer grafik anlamında konuşursak yeni neslin Ryse PC ile resmen başlamış olduğunu söyleyebilirim: Böyle bir grafik yok! 40-60 fps arasında çalışırken oynadığım Ryse, daha önce gördüğüm hiçbir şeye benzemiyordu. Oyunu denerken omzumun üzerinden beni seyreden **Cevat Yerli**, *"halen cila gerektiren yerler var"* diyordu. *"Daha ne cilası yahu?"* dedim; *"Şu grafiklerle film çekip sinemalara dağıtsan, insanlar paşa paşa gelip normal film diye seyrederler valla."* Evet, aradaki fark artık o derece kapanmış görünüyor.

Parlak grafikleri severiz, parlak zırhları da severiz. Hele bir de parlak grafikli parlak zırhları...

Hazır yakalamışken bir şey daha yumurtladım Cevat Yerli'ye: *"Dünya üzerinde bir geleneği olan gerçek oyun tasarımcısı kaç kişi kaldı ki? Abi sen hep oyun yap, biz de hep oynayalım!"* Mesajın yerine gitmiş olduğunu, Cevat Yerli'nin yüzündeki düşünceli gülümsemeden anladım. Büyük prodüksiyonlu Hollywood'vari projelerin altından her daim alnın akıyla çıkmış Cevat Yerli'nin usta ellerinden oynayacağımız daha çok oyun olacak.





Brian Chambers
Yapımcı

Crytek'in Roma fantezisi PC'ye geliyor. İşin deneyimli yapımcılarından Brian Chambers ise yeni sürümün özelliklerini anlatmak için hazır. **–Sarp**

Sarp: Zor sorudan başlayalım. CryEngine ile yapılmış olması, Ryse'ın PC'ye aktarılmasında kolaylık sağladı mı?
Brian: Temelde kolaydı ama biz işi kendimiz için zorlaştırdık. Yapabileceğimizin en iyisini yapmak istedik. Bu noktada da çıkabileceğimiz en üst seviye 4K idi.

Peki detay seviyesi?
Eğer yeteri kadar yakınlaşırsanız, karakterin üstündeki dikişleri görebilirsiniz. Aynı şekilde etraftaki böcekler, kayalar, her şey 4K. Bu dokular konsol sürümüyle aynı. Daha ilk adımda çok yüksek çözünürlüklü ve kaliteli çalıştık tüm kaplamaları. O nedenle aynı çalışmaları, hak ettikleri kalitede sunmuş olduk.

Peki kontroller? PC'de sıkıntı yaşadınız mı?
Hayır. Kökleri PC'de olan bir geliştirme ekibiyiz, o nedenle doğru bir şablon oturttuğumuzu düşünüyoruz. Ama oyun çıktığı ilk günden itibaren gamepad desteğine sahip olacak. PC kullanıcıları da istedikleri zaman gamepad takıp oyunu oynayabilecekler.

Oyunu 4K'da oynamak için nasıl bir sistem gerekiyor?
Bunu açıklayacağız, şimdilik bir şey söylemek istemiyoruz. Güçlü olması gerektiği kesin ama çılgın bir donanım istemeyecek. Erişilebilir bir donanım aralığı olacak yani.

PC için yeni bir içerik var mı?
Hayır, oyunda ek bir içerik yok. Ama Xbox One'a gelen DLC'lerle birlikte piyasaya sürülecek. Tek bir pakette hepsini sunacağız.

Ah şu güzel manzara..HıaaAA!
Pardon, birisi bu adamı alabilir mi? Galiba kendinden geçti. ■

OYNADIK!



DYING LIGHT
- TÜR: Hayatta Kalma / Aksiyon
- YAPIM: Techland
- DAĞITIM: Deep Silver
- PLATFORM: PC, PS3, PS4, Xbox One, 360
- ÇIKIŞ TARİHİ: ŞUBAT 2015

SALGININ SEBEBİ İSOT MU?

Harran'da yeni bir salgın baş gösterdi. Halkın büyük bir bölümü etrafta zombi gibi dolanırken, bilim insanları bunun sebebini araştırıyor. Köln'den giden araştırma grubu sorunun isot biberlerde olduğunu söyledi. En son kebap konusuna yoğunlaşan ekipten birkaç gündür haber alınamamasıysa tedirginlik yarattı. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Techland, FPS kamerasından oyun denemelerinde üçüncü perdeye geçiyor. Ama *Dead Island* serisinde pek bekleneni veremeyen ekibin yeni oyunu da çok parlak çıkmayacak gibi.

Neyse, önce iyi haberle başlayayım: *Dying Light*, videolarda olduğu kadar güzel görünüyor. Özellikle azıcık yükseğe çıktığınızda uçuşan yaprakları, güneşi falan gördüğünüzde o sıkıcı turuncu tuğlalara ısınıyorsunuz (Harran'da pek sıva kullanmıyorlar herhalde). Tabii etraf zombi dolu. Hani ciddi ciddi dolu. Girdiğim her evde de zombi görmedim tabii ama caddeler gezmek için çok da güvenli değil.

Hızlıca alaşağı edilebiliyorsunuz oyunda. Üstünde tepindiğiniz bir araba, tellere çarpmanız, birisinin kafasını patlatmanız falan hep risk. O nedenle *Dying Light*'ın sizi soktuğu gerilim atmosferi başarılı. Gündüzleri neyse de, gece bastırınca ağır abiler çıkıyor. Ben geçiş dönemindeki tüküren ve zehirli olanlarla karşılaştım ve yetti. Üstelik vur vur, inmiyorlar.

Peki nesi kötü? Özetle parkur mevzusu ve kontrolleri. *Mirror's Edge*'i hatırlarsınız. O grafik dili sadece güzel olsun diye değildi. Birincil kişi kamerasından parkur oyununda etrafı iyi görebilmek lazım, o nedenle o sade yapı işini çok iyi yapıyordu. O oyunda bile mide bulantısı yaşayanlar olmuştu. *Dying Light*, normal bir harita tasarımına parkur koşuşunu ekleyince etrafınızdan tam haberdar olamadan sağa sola zıplıyor gibi hissediyorsunuz. Bir plan yok, bir farkındalık yok. Oyunu Xbox One koluyla oynadım Gamescom'da. Etrafa dönüp bakmak bir dert. Belki fare-klavye ikilisiyle her şey daha iyi olur. Ama kesin konuşmuyorum.

Diğer konu ise zıplama tuşu. Tek basış zıplamaya, basılı tutmak etrafa tutunmaya yarıyor. İlk problem burada kendini gösteriyor ve "*tutunurum ya*" dediğiniz yerin 1 metre uzağında kalmasıyla yerde buluyorsunuz kendinizi. *Quake*'te bile daha akrobatik hissediyordum ben. *Dying Light* dünyası bu ruhu veremiyor bir türlü.



ORI AND THE BLIND FOREST
- TÜR: Platform - Bulmaca
- YAPIM: Moon Studios
- DAĞITIM: Microsoft
- PLATFORM: PC, Xbox One
- ÇIKIŞ TARİHİ: 2014 4. ÇEYREK

ORMANDAN GELEN SESLER DEVAM EDİYOR!
YÖRE HALKI TEDİRGİN...

Karanlık bir geçmişe sahip olan ormanlık bölgeye yakın yaşayan halk, Ori ve onu evlat edinen ormanın ruhu efsanesinin yeniden gerçekleştiğine inanmaya başladı. Yöre halkı, Sein'in gelip Ori'yi kurtarmasını bekliyor. Yetkililer ise bütün bunların bir hurafe olduğunu vurgulamakta... **-Pozan Erten / İstanbul**

İlk olarak E3 Microsoft konferansında göstermişti güzel yüzünü bize *Ori and the Blind Forest*. Görsel dili, müzikleri ve etkileyici atmosferi ile E3'ü izleyen duygusal çocukları hemen etkilemişti. *Ori*, bağımsız oyun yapımcısı Moon Studios'un ilk ciddi sınavı olacak. Firma çalışanları kendi anlattıkları üzere *Zelda*, *Metroid* gibi oyunlarla hayran olan, Miyazaki ve Disney animasyonlarından etkilenmiş büyük çocuklardan oluşuyor. Hikâye anlatımı ve görsel dili sebebiyle Ori'nin sıcacık bir oyun olacağından zerre şüphem yok. Yeni sunulan videodan gördüğümüz kadarı ile Ori, oyunda direkt saldırı yetisine sahip değil, onun hem düşmanları ile savaşırken hem de platform öğelerini aşarken kullandığı yöntem sadece karşı saldırı gibi. Düşmanın silahını ona karşı ya da kendi lehine kullanmak gibi yetenekleri var ve yapımcıların dediğine bakarsak, *Ori* ufak RYO öğeleri de barındıracak. Oyun yayınlandığında da Ori'nin tek yol arkadaşı Sein olmayacak. Haberler şimdilik bu kadar olsa da gözlerimizi karartıp onunla karanlık ormana girmek için biz de can atıyoruz.



BİR ALIEN-SEVER'İN SERZENİŞİ

Yavru facehugger'a ev aranıyor (adı Yumak). Daha iki günlük, tuvalet eğitimi almıştır. -**Sinan Akkol / İstanbul**

Alien gibi mükemmel bir bilim kurgu malzemesinin, bu kadar hoyratça kullanılmasına anlam veremiyorum. *Alien* ve *Aliens*'dan sonra çıkan (hadi *Alien 3* de bi nebze) zayıf devam filmleri, *Alien vs Predator* filmleriyle ağzına etmeye vardı. Büyük umutlar bağladığımız *Prometheus* da üstüne tüy dikti.

Aynı hoyratlık oyun dünyasında devam ediyor. Her bir düzgün *Alien* oyununa karşı on berbat oyun var. Arada *AvP* gibi bir cevher olmasa *"koskoca Alien'ın dişe dokunur tek bir oyunu yok!"* diyeceğiz.

Yine de **Giger** öyle bir yaratık (Xenomorph) tasarlamış, ilk iki *Alien* filmleri onun etrafına öyle bir dünya inşa etmiş ki, aradan geçen 25 yıla rağmen *"Eee, Alien'dan da ikrah geldi artık!"* diyemiyoruz. Her yeni *Alien* içeren şeye heyecanla saldırıyoruz. *Alien Isolation*'a ise alışılmışa sarılma olarak değil *"bugüne kadar niye bu düşünülmedi ki?"* merakıyla, olması en çok gereken *Alien* oyunu olarak bakıyoruz.

Bütün oyun boyunca tek bir *Alien* tarafından avlanmanın mekanik olarak sıkıcı olup olmayacağı kafamdaki en büyük soru işareti. Hadi ilk bir, iki saat korkudan altımıza ettirdi diyelim. Ama bir süre sonra bu koca bebeğin varlığına alışacağız. En beklenmedik yerden tepemize atlamasını sağlayan yapay zekâyı çözeceğiz, hışlamasından nerede olduğunu anlayacağız ve en kötüsü, bizi yakalasa bile kaybedeceğimiz en fazla 3-4 dakika zaman olacağı için öldürülmekten korkmayacağız diye düşünüyorum. Bu yüzden de oyunun süresinin maksimum 5-6 saat olacağı, tekrar oynanışla bizi kendine bağlayacağını zannediyorum.

Bu monotonluğu kırmak için araya Weyland-Yutani'nin android'lerini, kafayı yemiş insanları ve bunlarla mücadeleyi atmış olmaları çok akıllıca. Bir şeyler üretmek için eşya toplama mekaniği de oyunu zenginleştirecektir. Ama bütün bunlar benim yeni *Alien Isolation*'ın en çok benzeyeceği oyunun *Outlast* olacağını düşünmeme yol açıyor. Eğer yaratılmak istenen şey ilk *Alien*'ın atmosferiyse, etkileşime gireceğimiz, belki ölüme göndereceğimiz, kafayı yemeleriyle uğraşacağımız ve kayıplarını içimizde hissedeceğimiz mürettebatımız olmalıydı. Belki bunu Nostromo DLC'si sağlayacaktır, ama ana oyunda yalnızız.

Bir yandan da Ripley'in kızı Amanda'nın oyunda olması meselesi var. Kendisiyle ilgili tek bilgimiz şu ana dek, ilk filmle ikinci film arasında büyüyüp yaşlanıp ölmüş olduğu. Bunu *Aliens*'ın Director's Cut sürümünde görmüştük. Yani sağ salim Xenomorph'un elinden kurtulacağımıza kesin gözüyle bakabiliriz (hava boşluğundan uzaya atılan bir Alien'ımız daha var demektir bu). Ancak *Alien Colonial Marines*'deki gibi hikâye akışına saçma sapan kırılmalar yaparsa yapımcılar, onu bilemeyeceğim. İzlediğim, takip ettiğim kadarıyla **Creative Assembly** Alien fikri mülkünün üstüne titrediğinden, hikâye akışına azami dikkat edecekler.

Evet, bir yandan dana gibi merakla bekliyorum bu yeni oyunu. Oculus Rift'le oynayıp ömrümden kaybetmek gibi bir hayalim var. *Colonial Marines*'den yanan ağzımı asitle çalkalamak iyi gelecek. Ama oyunun uzunluğuyla, gerginliği ne kadar uzun süre canlı tutabileceğiyle ve oyun boyunca ilgimizi tutabilecek kadar çeşitlilik sağlayıp sağlayamayacağıyla ilgili ciddi şüphelerim var.

Yapımcısının tüm iyi niyetine rağmen bazı fikirler video oyunu olmaya uygun olmayabilir. Ümit edelim ki, tek bir Alien'la köşe kapmaca oynamak onlardan biri olmasın.



MÜTHİŞ DOĞA FOTOĞRAFLARI SERİSİ: XENOMORPH

OYNADIK!

ALIEN: ISOLATION

- **TÜR:** FPS / Korku
- **YAPIM:** Creative Assembly
- **DAĞITIM:** SEGA
- **PLATFORM:** PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

7 EKİM 2014



National Geographic'le ortaklaşa yürütülen bir projede fotoğraf makineleriyle arasında hiçbir samimiyet bulunmayan Sarp Kürkcü, Xenomorph'u doğal ortamında fotoğraflamak için elinden geleni yaptı. Uzay gemilerini evi bellemiş olan ve halk arasında Alien olarak adlandırılan bu canlının izini süren Sarp, süreci tüm ayrıntılarıyla gazetemize anlattı. **-Sarp Kürkcü / Köln**

E3'te Faruk kafasına Oculus Rift'i geçirip öyle oynamıştı *Alien: Isolation*'ı. Onun anlattıklarını okuduysanız, ne kadar etkileyici olduğunu biliyorsunuzdur. Ama hepimizin ilk etapta VR'a geçme şansı olmayacağından oyun normal sistemlerle de yeteri kadar iyi mi diye test etmek istedim. İyi ki yanıma not defteri almışım, her "Ayh!" diye ürktüğümde not alıyormuş gibi yapıp karizmayı kurtardım çünkü.

Başlangıcında bir geri sayımın olduğu ve görevden çok Alien ile boğuşmayı denediğimiz bir bölüm oynadım aslında. Evet, iki tane ID tag bulunca ya da merdiven ağzına gidince bitiyor ama ben verilen 25 dakikayı farklı gerilim anları yaratmak için kullandım. Denediğim platform PS4'tü ve analogla yavaş dönüyor olmanın yarattığı gerilim bazen bünyeme fazla geldi.

Görsellik PS4'te de bir harika. Hele başlangıç alanında bulunan alev makinesi o kadar güzel bir alev yayıyor ki etrafa... Bunu Alien'ı bir süreliğine uzak tutmak için kullanıyorsunuz ama geçici bir çözüm tabii bu. Hatta oyundaki hiçbir şey çözüm falan değil. Alien'ı öldürmeniz (gündelik araçlarla) mümkün değil zaten. Oyunun sonunda öleceğinin bile garantisi yok. İşaret fişeği dikkatini dağıtıyor, alev makinesi korkutuyor falan. Ama o hep orada, hep sizin dibinizde.

Nerede olduğunu öğrenmek için gözlerinize ve de hareket detektörüne güveniyorsunuz. Ama ikincisi, Alien bir süre sabit durursa sizi şaşırtabiliyor galiba. Birkaç kez başıma geldi çünkü bu. Bakıyorum, yaratık görünürlerde yok. "Aaa ne güzel" deyip kafamı kutuların ardından çıkardığımda bana uzaktan kuyruk sallıyor yaratık. "Heheh... merhaba" demeden o kuyruk böğrümü delip geçiyor tabii.

Etrafta kapılar, havalandırmalar, saklanabileceğiniz dolaplar falan var. Ama Xenomorph birçoğundan geçiyor. Mesela bir yerde beni fark eder gibi oldu. Koşa koşa havalandırmaya girdim, derin bir nefes verdim. O esnada kapağa fazla yakınım herhalde, kapak tekrar açıldı. I ıh, yanılmışım. Yaratık peşimden girip havalandırmaya sokuluverdi. O esnada nasıl döndüm, nasıl kaçtım, diğer odada nasıl siper buldum, hareket detektörünü nasıl çıkardım hiç hatırlamıyorum. Çünkü o parlak derisi, beyaz dişleri ve orijinaline uygun ses efektleriyle korkmamanız mümkün değil.

Etraftan bolca malzeme toplamayı da başardım. Oyunun bir çeşit eşya üretme sistemi var çünkü. Ama bu kısmı oynadığım demoda test edemedim. Yine de döngüye her başladığımda ne var ne yok topladım. Anlamadığım bir şekilde beni huzurlu hissettiriyor o kadar şeye sahip olmak. İşaret fişeği de almışım. Yaratığın dikkatini başka yöne çekmek istediğinizde kullandığınız, üçgen ile elinize alınan bir malzeme. Ama panik esnasında o üçgenin yeri hep değişiyor tabii, basamıyorsunuz bir türlü.

> *Elinize ne geçerse geçsin, asla güvende hissetme lüksünüzün olmadığı bir oyun Alien: Isolation. Diken üstünde durmak bir alışkanlık.*

Son olarak, işin kaçma kısmı hiç ama hiç keyifli değil. Xenomorph sizi fark ettiğinde, genelde ölmüş sayılıyorsunuz. Bende birkaç kez bu fark edilme anında eşzamanlı olarak elektrikler de gitti. Zaten kapılar daha bir yavaş açılıyor, yollar daha bir bitmiyor sanki o durumda (aslında aynı). Ardından birçok ölüm animasyonundan birisiyle hayata gözlerinizi yumuyorsunuz. Isırıldığınız, parçalandığınız, kuyrukla çekildiğiniz, asıldığınız, delindiğiniz farklı animasyonlar var yani.

Oyun sizi "BÖH!" usulü ile çok korkutmuyor. Ama gemide attığınız her adımın gerilimle bezeli olacağına şüphe yok.


ÖZEL!
★ THE GAMESCOM MAGAZINE ★
GC2014
THE WITCHER
WILD HUNT



VÁ FÁILL, GWYNBLEIDD*

* *(Elveda Beyaz Kurt)*

Dryadların lideri Eithné, kadehi alıp havaya kaldırdı.
"Kadim rünleri okuyabiliyor musun Beyaz Kurt?" diye sordu.
"Evet, Brokilon'un Hanımı," diye yanıtladı Geralt.
"O zaman burada yazılanları oku. Bu Craag An'ın kadehidir. Dudaklarını onunla ıslatan hükümdarların hiçbiri artık hatırlanmıyor."
"Duettaeán aef cirrán Cáerme Gláeddyv. Yn esseáth."
"Bunun ne anlama geldiğini biliyor musun?"
"Kaderin Kılıcı'nın iki ağzı vardır... Bunlardan biri sensin."
"Peki ya diğeri nedir, Beyaz Kurt?"
"Kader diye bir şey yoktur," diye itiraz etti Witcher, başını iki yana sallayarak.
"Öyle bir şey yok. Hiçbir zaman da olmadı. Alnımıza yazılı olan tek şey ölüm."

-Andrzej Sapkowski, Sword of Destiny

-M. İhsan Tatari

Onun adı **Rivialı Geralt**. O bir Witcher, yani para karşılığında canavar avlayan bir mutant. Ama kendi türünün için-de bile sıradan olmaktan çok uzak biri o. Çünkü Witcher'lara insanüstü hız, refleks, dayanıklılık ve iyileşme gücü veren 'Otların İmtihanı'na çok küçük yaşta katılmış, sayısız mutasyonu şaşırtıcı derecede başarılı bir şekilde atlatmıştır. Böylelikle kendisi gibi genç olan birkaç yoldaşıyla beraber ek deneylere tabi tutulmuş, fakat bir tek o hayatta kalmıştır... o da ucu ucuna. Bu deneylerin kendisine neler kazandırdığı konusunda çok az bilgiye sahibiz, fakat nelere mâl olduğunu çok iyi biliyoruz; renk verici hücrelerinin tamamen kaybına ve saçlarının bembeyaz kesilmesine. Zaten kadim halk da ona bu yüzden Gwynbleidd, yani Beyaz Kurt diyor ya...

Geralt tam anlamıyla yaşayan bir efsanedir. Politik oyunlara alet olmayıp tarafsızlığını mütemadiyen koruması; daima zayıfların yanında yer alması; sadece yaratılışından ötürü değil, kalbinde barındırdığı kötülükler nedeniyle "canavar" olanları öldürmesiyle ünlüdür. Ve bir de ölümden dönmesiyle elbette... Zira beş yıl önce Rivia'da başlayan soykırım sırasında, linç edilmek istenen dostlarını korumaya çalışırken öldürülmüştür. En büyük aşkı Yennefer ise onu yeniden hayata döndürmeye çalışırken tüm büyü gücünü tüketmiş ve onunla birlikte can vermiştir. Triss, Dandelion, Yarpen ve Zoltan bu ikilinin ölümüne bizzat şahit olmuştur. Ama efsaneler asla ölmez derler. Ve Rivialı Geralt yeniden aramızda yürüyor işte. Ve uzun zaman önce kaybettiği en değerli iki varlığını yeniden bulmaya kararlı; yani Ciri ve Yennefer'ı...

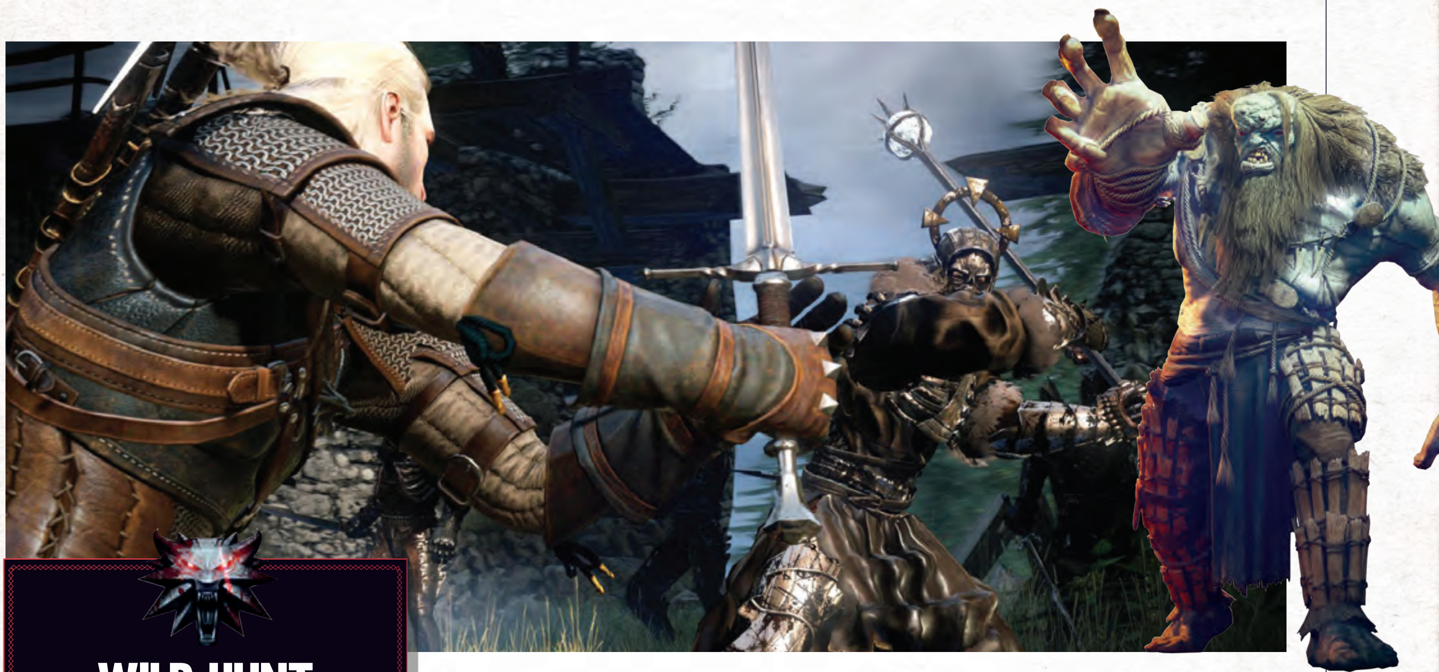
"Pek çok insan, adına kader denilen, belirli kişileri bir araya getirip yazgılarına karar veren o gizemli güce inanır. İnanışa göre, insan kaderine boyun eğmekte veya ona karşı koymaya çalışmakta özgürdür. Lâkin karşı koymayı deneyenler bunun elim sonuçlarına katlanmak zorundadır."
– Dandelion, Şiirin Yarım Yüzyılı

Bugüne dek *The Witcher 3* hakkında çok şey yazılıp çizildi. Oyunun açık dünya olarak tasarlandığını, haritasının *Skyrim*'den 30 kat daha büyük olacağını, "level scaling" adlı gudubet sisteme yüz vermeyeceğini ve yaklaşık 100 saatlik bir oynanış sunacağını artık neredeyse ezbere biliyoruz. Hatta "açık-dünya" özelliğini ilk duyduğumuzda ekibe duyduğumuz tüm güvene rağmen şöyle bir irkilmeden edememiştik. Gelgelelim birbiri ardına yayınlanan görseller ve oyun içi videolardan sonra artık hepimiz, "Şu oyun çıksın artık! İstiyorsa Geralt kartımı bile alabilir, yeter ki çıksın!" moduna girmiş hâldeyiz.

Bununla birlikte, Sapkowski'nin yazdığı yedi kitaplık *Witcher* serisi ülkemizde bir türlü yayınlanmadığından oyunda yer alacak karakterler hakkında çok az şey biliyoruz. Örneğin az önce bahsettiğimiz Leydi Yennefer... Kitaplarda daima siyah-beyaz kıyafetler giyen, yuvarlak →

NE ZAMAN OKUYACAĞIZ BU KİTAPLARI?

2012 yılında, yani bundan iki (rakamla 2) yıl önce, Kayıp Rıhtım bünyesi altında "Biz Bunu İstiyoruz" adlı bir proje düzenlemiş ve Witcher kitaplarının dilimize çevrilmesini istediğimizi belirtmiştik. (Ondan önceki projemiz "Kralkatili Güncesi" idi ve İthaki sesimizi duyup bu eseri dilimize kazandırmıştı.) Kısa bir süre sonra yayınevlerimizden birinin Witcher kitaplarının telifini satın aldığını duyunca çok sevinmiştik. Gelgelelim aradan bunca yıl geçmesine rağmen ne kitaplar çevrildi ne de o yayınevinin kim olduğu ortaya çıktı. Sanki yer yarıldı, içine girdi. Duyun sesimizi sevgili yayıncılar, biz bunu 'hâlâ' istiyoruz!



WILD HUNT

Wild Hunt hakkındaki tahminlerin sayısı, gökteki yıldızların sayısından fazladır. Bazıları Av'ın farklı dünyalarda ölen şövalyelerin hayaletlerinden oluşan bir topluluk olduğunu iddia eder. Bazılarıysa güçlü bir varlık tarafından yaratılan ruhlar olduklarını, başka dünyalara gönderilerek köleler topladıklarını düşünür. Hem efsanelerin hem de görgü tanıklarının anlattığına göre, Wild Hunt insanları kaçırmakta ve onları gökyüzündeki çılgınca koşularına katılmaya zorlamaktadır. Kaçırılanlardan bazılarının Av'dan kurtulup hiç yaşlanmadan dünyalarına döndükleri olmuştur, fakat hiçbir şey hatırlamazlar. Av'ın kralının niyetini bugüne dek öğrenen olmamıştır.

→ broşunu boynundan eksik etmeyen, leylak rengi gözlere ve kuzgun karası saçlara sahip, çok güzel bir kadın olarak betimlenen Yennefer aynı zamanda da çok kuvvetli bir büyücüdür. Hâl ve hareketleri daha çok ilk oyundaki Triss'e benzer; yani burnu havada, buyurgan ve haşin karakterli biridir. (Triss ise aslen ikinci oyundaki gibi daha anlayışlı ve içtendir; ama saçları kızıl değil, kestane rengidir.) İkinci oyunun sonunda Yennefer'in hayatta olduğunu, muhtemelen Nilfgaard'da bulunduğunu, fakat Geralt gibi hafıza kaybı yaşadığını öğrenmiştik (spoiler değil, korkmayın). Ve bunu öğrenen Geralt, Letho ile işi bittikten sonra hayatının aşkına yeniden kavuşmak için Güney İmparatorluğu'na doğru yola çıkmıştı.

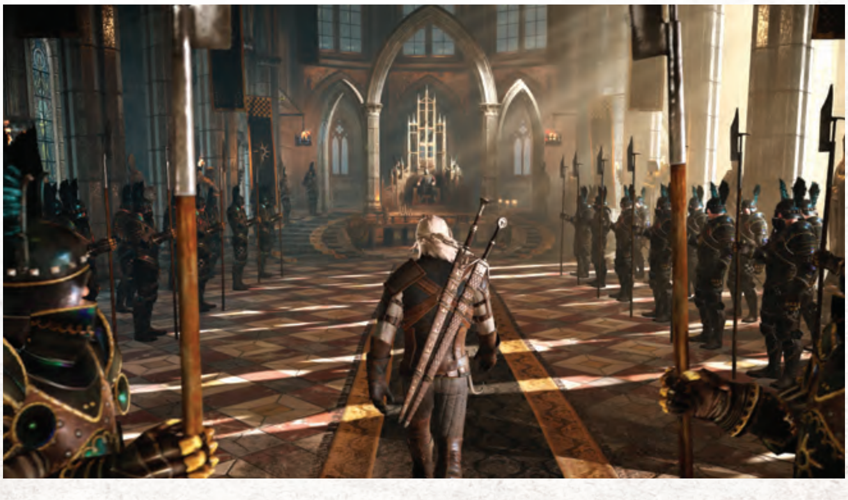
Gelgelelim Nilfgaard İmparatoru Emhyr Var Emhyreis'den karşılıksız bir şey almak o kadar kolay değildir. Gözü her daim ülkesinin sınırlarını genişletmekte olan Emhyr pek çok kereler kuzeyin özgür topraklarına savaş açmış, açgözlü ve riyakâr bir adamdır. Hatta bir keresinde Cintra'yı kan bağıyla ele geçirebilmek için Ciri'yi kaçırtmaya ve onunla zorla evlenmeye bile çalışmıştır. Entrika konusunda hiç kimse onun eline su dökemez. Zaten ikinci oyunda Letho ve arkadaşlarını "niçin" kullandığını göz önünde bulundurduğunuzda ne demek istediğimi daha kolay anlayabilirsiniz. Geralt, Emhyr'in kapılarına dayandığında sadece Yennefer'in değil, en az onun kadar önem verdiği birinin daha döndüğünü öğrenecek. Yani Ciri'nin... Emhyr'in ise Geralt'tan tek bir isteği var: Ciri'yi bulması. Niyetiniyse yine kendine saklıyor elbette.

The Witcher serisi romandan ayrı olsa da en az onun kadar sağlam bir hikâye örgüsüne sahip olmakla ünlüdür.

"Bu çocuk senin kaderin Geralt. Yollarınız üç kez kesişti. Evet, üç kez... Bana bunun tesadüf olduğunu söylemeyeceksin, değil mi? Çünkü, senin aksine, ben kadere inanırım. Ve iki ağızlı bir kılıçla oynamanın tehlikeli olduğunu bilirim."
– Druid Mousesack, Sword of Destiny

İlk kez E3 videolarında arz-ı endam eden Ciri, Witcher evreninin oldukça önemli karakterlerinden biridir. Tam adı Cirilla olan bu kül saçlı kızımız ilk olarak serinin ikinci kitabında, küçük bir kız çocuğu olarak çıkar karşımıza. Aslen Cintra krallığının hayatta kalan son varisidir; lâkin Nilfgaard İmparatorluğu Cintra'yı yakıp yok edince öksüz ve ülkesiz bir prensese dönüşmüştür. Geralt ilk başlarda Ciri'yi başından atmaya ve





böylelikle kader diye bir şeyin olmadığını, hareketlerimizi bizim kontrol ettiğimizi kanıtlamaya çalışır. Fakat ne kadar uğraşırsa uğraşsın yolu her seferinde Ciri ile kesişir. Sonunda yazgısına boyun eğer ve zamanla sevmeye başlar, hatta kendi kızı gibi görmeye başladığı Ciri'yi himayesine alıp Kaer Morhen'e götürür. Ciri burada Vesemir, Geralt, Eskel ve Lambert tarafından eğitilerek bir kılıç ustasına dönüştürülür, fakat kendisini mutasyona uğratacak olan Otların İmtihanı'ndan geçirilmez. Derken beklenmedik bir şey gerçekleşir ve Ciri'nin büyü yetenekleri ortaya çıkmaya başlar. Böylelikle önce Triss'in, daha sonra da çok daha kuvvetli bir büyücü olan Yennefer'in yardımına ihtiyaç duyulur. Daha sonralarıysa Geralt, Yennefer ve Ciri küçük ve mutlu bir aile olmaya çok yaklaşırlar. Ama kader bir kez daha devreye girer; Ciri'nin tamamlaması gereken bir yazgısı vardır. Sevdiklerinin hayatına mâl olsa bile…

The Witcher 3, tıpkı kitaplarda olduğu gibi, genel olarak bu üçlünün etrafında şekillenecek gibi görünüyor. Geralt'ın öncelikli amacı Ciri ile Yennefer'ı bulmak ve kollamak olacak elbette. Bunun yanı sıra Nilfgaard istilacılarıyla ve oyuna adını veren Wild Hunt unsuruyla da uğraşmak zorunda kalacak tabii… Kısacası beyaz saçlı kahramanımızın başı yine birden fazla şeyle dertte.

Neyse ki bu kez yalnız olmayacağız. İlk oyundan da hatırlayacağınız, Geralt'ın babası gibi gördüğü Vesemir ile sadık silah arkadaşları Eskel ve Lambert bu macerada zaman zaman bizlere eşlik edecek. Bununla birlikte henüz Yarpen Zigrin, Zoltan Chivay, Saskia ve Philippa Eilhart gibi karakterlerle ilgili bir açıklama yapılmadı.

Tabii bu elimizin tamamen boş olduğu anlamına gelmiyor. Geçtiğimiz gün CPR forumlarında düzenlenen soru-cevap etkinliği sırasında pek çok güzel ayrıntı ortaya çıktı. Mesela, oyunun önceki yapımların her ikisinin de atmosferine sahip olacağı… Örneğin No Man's Land bölgesi Slav kültürüne daha yakın, kasvetli ve karanlık bir yer olduğundan buralarda dolaşırken *The Witcher 2* tadı alacağız. Bununla birlikte Skellige Adaları gibi aydınlık kesimlerde de ilk *The Witcher*'ın havasını soluma imkânını bulabileceğiz.

Savaş sisteminde ise ikinci oyundakinin biraz daha geliştirilmiş ve hatalardan arındırılmış hâlini kullanmayı tercih etmiş yapımcılar. Artık saldırıları savuşturmak için sadece sağa sola →



GAMESCOM GÜNCESİ -Furkan Faruk Akıncı / Köln

Şşş… Durun bakayım bir saniye. Yazıyı balla bölüyorum ama Gamescom'da girdiğim Witcher 3 sunumunu anlatmazsam çok içimde kalacak. Aklımızı seveyim, 10 metrelik perdenin gittik en dibine oturduk, 40 dakikadan fazla süren gösterimde yukarı bakmaktan boynumuz saatlerce headbang yapmışa döndü. Ama video o kadar iyiydi ki omuzlarımın isyan ettiğini çıkışta anladım. Bu gösterimin bende yarattığı etkiyi tam olarak tarif edebilmem için kendi geçmişimden bir, iki örnek vermem lazım… Baldur's Gate, hatta Sacred zamanlarından beri çıkan hemen her RYO'nun tadına bir şekilde bakmaya çalışıyorum. Ama beni her seferinde bozan iki şey oluyor: Angarya görevler ve jenerik karakterler. Efendim 60. seviyeye gelirsin, evreni kurtarırsın, bir loncaya girersin sana tavşan kestirirler; ne bileyim, 300 saat oynarsın, karakterlerin %90'ı her RYO oyunundaki kadrolu görebileceğiniz tayfadır falan… Ben çok yanlış yapmışım… Oynadığım bunca oyun arasında Witcher serisine hiç bulaşmamıştım. Gamescom'da gördüklerimden sonra kafamı cosplay'cilere vurasım geldi. (Ne? Taşlara mı vuraydım?)

Şimdi arkadaş… Bunlar nasıl karakter tasvirleridir? Bu ne güzel hikâye gidişatıdır böyle? Bence haritanın ne kadar büyük olduğundan, efendime söyleyeyim, Geralt'ın ne kadar estetik savaştığından falan dem vurmaya hiç gerek yok. CD Projekt RED'in zaten ne kadar yetenekli olduğu ortada, bırakın o kadarı da iyi oluversin. Ama bu adamların farklılık yarattığı nokta, hikâyeyi sürükleyecek, merak hissini sürekli yüksek tutacak karakterleri, genel geçer oyun karakteri havasından çıkarmış olmaları. Şu meşhur Griffon'ı kesmiş olan Geralt, kendisine görevi veren abiyle, hanın birinde buluşuyor. Abi de Geralt'a istediği bilginin "Johnny" adlı birinde olduğunu söylüyor ve ekliyor: "O alıştığın gibi biri değil." Eyvallah… Sonra ormanın derinliklerinde bir mağarada kendisiyle teşrif oluyoruz. Aman yarabbi, mağaranın içinde küçük bir kız çocuğuna benzeyen ama kocaman sarı gözleriyle beni de müthiş huzursuz eden bir varlık zuhur ediyor. Fakat Johnny'nin sesi kısık, bizimle konuşabilmesi için gidip önce onu iyileştiriyoruz ama sürekli bir huzursuzum, her an tuhaf şeyler yapabilecek birine benziyor bu tuhaf mahlûk. Neyse, yerimiz dar kaseti biraz ileri sarıyorum: Asıl bomba, aradığımız bilginin "The Ladies" adlı üç tanrısal varlıkta olduğunu söylüyor bize. Johnny'nin yaşadığı mağaranın yakınlarında derme çatma bir kulübede yaşayan yaşlı bir kadın The Ladies ile iletişime geçebiliyormuş. Bir süre sonra The Ladies'in bir kült, yaşlı kadının da onların yeryüzündeki hizmetçisi olduğunu anlıyoruz. Fakat yaşlı kadının kulübesindeki duvarda, müthiş güzel ve seksi şekilde tasvir edilmiş The Ladies'in, yeryüzüne indikten sonraki hallerini ne ben burada anlatmaya çalışayım, ne de siz kafanızda canlandırmaya… Gösterim boyunca sürprizlerden sürpriz beğendim, şoklardan şoklara uğradım resmen. Üzerine ezber bozan otantik müzikler ve ancak iyi bir edebi eserde rastlayabileceğiniz kadar merak uyandırıcı diyaloglar eklenince The Witcher 3'ün gerçekten sıra dışı bir tecrübe olacağını düşündüm. Halen etkisindeyim, o derece…





KİMDİR BU DIJKSTRA?

Redania istihbarat teşkilatının başı olan Sigismund Dijkstra, Kral Vizimir'in en çok güvendiği adamlardan biridir. Bilindik ajanların aksine parlak renkli kıyafetleri tercih eder; iki metreye yakın bir boya ve kocaman bir göbeğe sahiptir. Kollarını göğsünde kavuşturduğunda bir balinaya sarılmış iki ayı balığını andırır. Ama bu görünüşü aldatıcıdır. Dijkstra'nın her yerde gözü ve kulağı vardır ve hem Redania'da hem de diğer krallıklarda onun bilgisi haricinde gerçekleşen şey çok azdır. Kral Vizimir'in sarayında oldukça popüler olan bir söz şöyle der: Eğer her taraf karanlık olduğu hâlde Dijkstra saatin öğle vakti olduğunu iddia ediyorsa, güneşin akıbeti hakkında endişelenmeye başlamanın zamanı gelmiş demektir.

İlk iki oyun birçok yönden birbirinden farklıydı. Wild Hunt da bu iki oyunun artı yönlerini tek potada birleştiriyor.



→ yuvarlanmak zorunda kalmayacağımızı, bunun yanı sıra geriye kaçınma, takla atma ve topuğumuzun üzerinde yarım bir daire çizme gibi seçeneklerimizin de olacağını özellikle belirtiyorlar. İlk oyundaki gibi farklı yaratıklar için farklı taktikler, farklı yağlar, farklı kılıçlar kullanmamız gerekecek. Hatta yerine göre arbalet oklarımızı bile değiştirebileceğiz. Bununla birlikte düşmanlarımızın kılıçlarını ve zırhlarını yine toplayamayacağız. Ama telaşa gerek yok, çünkü oyunda pek çok zırh çeşidi olacak. Sizin de bildiğiniz gibi Geralt, Kurt Okulu'ndan mezun bir Witcher ve bu okulun yanı sıra Kedi, Yılan ve Griffin okulları da var. İşte oyunda bu saydığımız her okul için 4-5 farklı zırh çeşidi ve bir tane de elit zırh bulunacak.

"Şu şişko beygirini kımıldat Dandelion, fırtına yaklaşıyor," dedi Witcher.
"Hey, benim atımın bir adı var bir kere. Pegasus!"
"Tabii ya... Başka ne olabilirdi ki? Biliyor musun, sanırım benim kısrağıma da bir isim vermeliyiz."
"Roach'a ne dersin?" diye güldü ozan.
"Roach," dedi Witcher, kafa sallayarak. "Güzel isim."
"Geralt."
"Evet?"
"Hiç sahiden de Roach adında bir atın oldu mu?"
"Hayır."
-Andrzej Sapkowski, Baptism of Fire

Firmanın daha önce yaptığı açıklamalarda at üstünde seyahat edip savaşabileceğimiz doğrulanmıştı. Bununla birlikte son gelen bilgilere bakılırsa atımızın da kendine ait bir envanter ekranı olacak ve fazla eşyalarımızı eyer çantalarımıza doldurabileceğiz. Ayrıca atımızı hiçbir koşulda kaybetmeyeceğimizi ve tek bir ıslıkla yanımıza çağırabileceğimizi de ekliyor yapımcılar. Benim en merak ettiğim konuysa atın adının "Roach" olup olmayacağı; çünkü Geralt istisnasız olarak kitaplardaki bütün atlarına bu ismi veriyor. Umarım bu güzel detayı atlamazlar.

Mini oyunlarda da eskisine nazaran daha çok seçeneğimiz olacak gibi görünüyor. Öncelikle yumruk dövüşlerine bu oyunda da kaldığımız yerden devam edecek, çenemize aldığımız morlukları gururla taşıyacağız. Onun yanı sıra bulun-



THE WITCHER 3: WILD HUNT
- **TÜR:** RYO
- **YAPIM:** CD Projekt RED
- **DAĞITIM:** Bandai Namco
- **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 ŞUBAT 2015



duğumuz şehre ve bölgeye göre at veya tekne yarışlarına da katılabileceğiz. Benim en çok ilgimi çekense "Gwent" adlı kart oyunu oldu. Cüceler tarafından icat edilen bu oyunda dört ayrı grup bulunacak ve oyuncular kahramanlardan, büyülerden ve savaş hareketlerinden oluşan 150 kartlık destelerle birbirlerine karşı mücadele edecek. Bir nevi *Magic: The Gathering* anlayacağınız... Bizim beklediğimiz o mini minnacık, masum "kart oyunu" ise ne yazık ki yok.

İksir mekaniklerinde de farklılıklara gidilmiş. Artık bir reçete satın aldığımızda veya bulduğumuzda, bunu kullanarak elde ettiğimiz iksirler düşük seviyeli olacak. Daha kaliteli ya da bol malzeme kullanarak iksirlerimizi geliştirilebileceğiz. Ayrıca sadece meditasyon anında değil, savaş sırasında da iksir kullanma şansımız olacak. Şimdilik bu sistemle ilgili tek endişem gerekli malzemelerin "otomatik olarak" toplanacağı yönündeki bir açıklama... Şahsen ormanlarda ya da bataklıklarda gezip ihtiyacım olan bitkiyi bizzat aramayı tercih ederim. Umarım bu fikirden çok geç olmadan vazgeçerler.

Gördüğünüz gibi, gün geçtikçe *The Witcher 3* cephesinden içimizi hepten kıpır kıpır eden, rüyalarımızda "Shut up and take my orens..." diye mırıldanmamıza neden olan, soğuk gecelerde... aman, şey... "RYO'suz gecelerde" Geralt'ı yâd etmemize neden olan haberler gelmeye devam ediyor. Üstelik şubata daha altı ay var! Şafak sayar gibi sayıyoruz mübarek... Ama en azından şundan eminiz: Geralt'a veda edeceğimiz bu son macera kesinlikle muhteşem olacak.





Miles Tost
Bölüm Tasarımcısı

OGZ: İlk Witcher ile The Witcher 3: Wild Hunt'ın bütçesini karşılaştırabilir misiniz lütfen? Yeni oyununuzun büyüklüğü nedir?
Miles Tost: Maalesef şu anda bütçe hakkında konuşamıyoruz. Belki başka bir zaman. Yine de Wild Hunt'ın bütçesinin kesinlikle daha büyük olduğunu söyleyebilirim.

Witcher 3'te ilk oyundan aşina olduğumuz bazı yerleri yeniden ziyaret ettiğimizi görüyoruz. Peki tanıdık yüzleri de tekrar görebilecek miyiz?
Evet, oyunda hem daha evvelden gördüğünüz yüzlere hem de serinin hayranlarının kitaplardan tanıyor olabileceği, ama oyunlarda sadece şöyle bir değinilen karakterlere yer vereceğiz. Ama kitapları okumadıysanız endişelenmeyin, her şeyi size alıştıra alıştıra sunacağız. Belki de son yayınladığımız videoda bu karakterlerden bazılarını tanımış olabilirsiniz?

Bu, açık-dünya olarak tasarlanmış ilk Witcher oyunu olacak. Harita ne büyüklükte olacak? Ve yoğunluğu nasıl? Son olarak, seçimlerimiz ve bu seçimlerin dünyayı nasıl etkileyeceği konusunda neler söylemek istersiniz? Bize bu konuda birkaç örnek verebilir misiniz? (Mesela Gamescom 2014 demosundaki ağaç ruhunu öldürmezsek neler olabilir?)
Wild Hunt'ın dünyası The Witcher 2: Assassins of Kings'e göre 35 kat daha büyük. Bu da yan görevler ile ana hikâye arasında kabaca ikiye bölünen, 100 saati aşkın bir oyun süresi demek (örneğin yan görevler için 50, ana hikâye için 50 saat). Yoğunluk konusuna gelirsek, oyunun geçtiği dünyayı düzenlerken tek bir kuralımız vardı: bulunduğunuz konumdan baktığınızda daima havalı bir şeyler yapabileceğiniz, ilginç bir yer görmeniz. Mesela bir tepenin zirvesinde duruyorsunuz ve devasa bir ağaç görüyorsunuz diyelim. Gidip orayı araştırabilirsiniz! Yolculuğu esnasında oyuncunun dikkatinin dağılmasını ve yeni maceralara atılmasını istiyoruz, ama aynı zamanda biz aksini istemediğimiz takdirde kesinlikle kendisini kaybolmuş gibi hissetmemeli. Seçimlere ve sonuçlarına gelirsek... eh, bazı şeylerin keyfini kaçırmamak en iyisidir. Yaptığınız her şeyin etrafınızdaki insanların/yaratıkların ve dünyanın üzerinde bir etkisi olacağı sözünü verebilirim. İşin komik tarafı oyunda o kadar çok görev var ki çalışırken aralarından bazılarıyla olan bağlantımı bir parça kaybediyorum, ama ekipteki diğer arkadaşlar onların üzerinde çalışmaya devam ediyorlar elbette. Bu yüzden o görevlere geri döndüğümde ve ortaya çıkabilecek tüm farklı sonuçları gördüğümde aklım başımdan gidiyor. Aynı şey Gamescom'da gösterdiğimiz görev için de geçerli; anlayacağınız olayların dallanıp budaklanması oldukça karışık!

Witcher oyunlarının Andrzej Sapkowski'nin romanlarından uyarlandığını biliyoruz. Kendisinden ne sıklıkla tavsiye alıyorsunuz?
Bay Sapkowski'nin eserlerini bir tür referans olarak kullanıyoruz, ama sıkı sıkıya bir ortaklığımız yok. O bir yazar, bizlerse oyun yapımcısıyız... ayrıca çok yetenekli bir yazar ekibimiz de var.

Bugünlerde yerel bir fikri mülkten dünya çapında bir başarı elde edildiğini pek fazla göremiyoruz. Sırrınız nedir? Türkiye gibi gelişmekte olan ülkelerde yaşayan yapımcılar için herhangi bir öneriniz ya da tavsiyeniz var mı?
Ah, bu zor bir soru! Sanırım "o noktaya" ulaşmanın evrensel bir yolu yok. Demek istediğim, eğer olsaydı her oyun birer hit olurdu. Önerebileceğim şey insanları dinlemeniz, ama her zaman kendinize ait vizyonunuzun olması ve ona sadık kalmanız. Hayal edin, yaratın, gösterin, geri bildirimleri toplayın ve bunu tekrarlayın; fakat ana fikrinize daima bağlı kalın. Bizim istediğimiz şey sürükleyici bir hikâyesi olan, muhteşem bir oyun yapmaktı. Hayranlarımızı dinledik ve buna istinaden bir sürü küçük değişiklik yaptık, ama Witcher özünde hâlâ her zaman olmasını istediğimiz şey: hikâye, seçimler ve sonuçlar üzerine kurulu bir RYO.

Bu oyunun Geralt üçlemesinin sonu olduğunu belirttiniz. Peki ya diğer karakterler? Diğer gruplar? İleride başka Witcher oyunları görme şansımız nedir?
Bunu bize Wild Hunt'ı bitirdikten sonra sorun... cidden.

Pek çok oyuncu ilk oyundaki tarot kartlarına bayılmıştı. Hatta ikinci oyun yapılmaya başlandığında herkes beklenti içindeydi. Witcher 3'te bu kartları tekrar görebilecek miyiz?
Wild Hunt'ta oyunculara harika bir kart oyunu sunacağız. Adı Gwent ve kendisi kelimenin tam anlamıyla oyun içinde bir oyun. Birbirleriyle savaşan iki ordu hakkında ve sıradan bir mini-oyundan çok daha fazlasını sunuyor.

Başarılı oyunların birçoğu film teklifleri alır. Witcher seri bazında bir film teklifi aldı mı peki? Sizin bu konu hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
Biz oyun yapımcısıyız, film değil. :) ■

BATMAN ARKHAM KNIGHT

- **TÜR:** Aksiyon
- **YAPIM:** Rocksteady Studios
- **DAĞITIM:** Warner Bros.
- **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** **24 ŞUBAT 2015**



BATMAN'E RUHSAT SORAN POLİS GÖREVİNDEN ALINDI

Trafikte efelenme haberi bu kez Gotham'dan geliyor. Mobiletiyle güvenlik şeridine dalan Batman, çevirme sırasında olay çıkararak "Geçiş üstünlüğüm var lan benim, ben Batman'im" dese de görevlinin tutanak yazmasına engel olamadı. Söz konusu polisin görev yeri Tennessee olarak değiştirildi. **-F. Faruk Akıncı / Gotham**

Arkham serisinin bende yeri çok ayrıdır ama nedeni halihazırda harika bir yapım olmasından değil, en sevdiğim oyun türü olan aksiyon/macera karışımının olabilecek en rafine halini sunduğundandır. Bu konuyu daha önce defalarca kaleme almışımdır ama türün can çekiştiği ve yeni bir şeyler sunmaktan aciz kaldığı bir dönemde patlayan *Arkham Asylum* hem aksiyonu, hem de saksı çalıştırmayı gerektiren temel mekanikleri çok anlamlı bir şekilde harmanlıyordu. Gamescom'da Sarp'la beraber "oynatırlar mı lan acaba?" hevesiyle girdiğimiz ama olayın sinemasal bir gösteriye döndüğü *Arkham Knight* oturumunda kendimden geçtim desem yeridir. Tahmin edebileceğiniz üzere, tüm gösteri Batmobile'in etrafında döndü ama bu konuya gelmeden önce oyunun dövüş sisteminin elden geçtiğini söyleyeyim. Zaten yağ gibi akan dövüş sistemine eklenen yeni hareketler, izlerken parmaklarımı kaşındırdı resmen. Etrafınızı saran kalabalığı dağıtırken kullanacağınız yeni kombolarin yanı sıra, düşmanı gafil avlayabileceğiniz yeni teknikler geliştirmiş Batman. Bunun en büyük sebebi Batmobil'in bir otomobilden çok asistan gibi davranması. Diyelim bir köşede sıkıştınız, Batmobile'e bir tuşla komut iletip düşmanları şaşırtmasını sağlayabiliyorsunuz.

Kısacası geliştirici ekip "abi verelim altlarına Batmobile'i, gezip dursunlar" dememiş; Batman'in hem önüne çıkan bulmacalarda ona yardım edecek, düşmanlarını dövmesinde ona koltuk çıkacak bir "karakter" haline gelmesini sağlamışlar. Rehine kurtarmaktan tutun yeni ekipman sağlamaya kadar tonla özellik sıkıştırmışlar Batmobile'in içine. Türlü sürüş modları da cabası, bayıldım doğrusu... Bir de son derece cesur bir hareketle **Rocksteady** tarafından bu oyun için yaratılan başkötü **Arkham Knight** ilginç bir karaktere benziyor. Onu da daha bir merak ettim, nedir ne değildir diye...

KENDİNİ ELF SANAN GENÇ SURDAN ATLADI

Fantastik eserler az kalsın bir can daha alıyordu. Yüzüklerin Efendisi isimli, sihirli hikâyeleri konu alan bir romana kendisini kaptıran Selim Ö. (12), kendisinin Celebrimdor adında bir "elf" olduğu iddiasıyla Anadolu Hisarı'ndan atladı. Yere düzgün iniş yapacağını sanan Selim'in bacakları kırılsa da gururu daha kötü durumda. **-Sarp Kürkcü / Köln**

E3'te Kaan *Shadow of Mordor*'la sınavını verdikten sonra sıra bana geldi. WB'nin standına gidip aldım elime Dual Shock 4'ü, Talion'ın becerilerini Orta Dünya'nın açık alanlarında teste tabi tuttum.

Bir kere *Shadow of Mordor* sizi sıkıştıran, belli bir yolu izlemenizi isteyen bir oyun değil. Bu nedenle elimdeki değerli dakikaları (çok hızlı aldılar kolu elimizden) etrafta koşturup kime denk gelirsem bulaşmakta kullandım. Warg'lar, Troll'ler, Orc'lar falan derken gerçekten ortalığı birbirine kattım. Üstelik bu karakterler kendi aralarında da bir çatışma içinde. Orc'lar Troll'lere saldırıyor, kimi Warg'lar araya karışıyor. Öbür tarafta kendi arasında anlaşamayan Orc'lar var falan. Üstelik arazinin içinde resmen yaşıyorlar. Dövüş animasyonları, hareket çeşitliliği falan gibi konularda bir sıkıntı yok. Zaten *Arkham* serisinin dövüş sistemi kafadaki uyarılar, counter'larla falan buraya da gelmiş. Ufak bir farklılık, Celebrimdor'un (wraith güçlerinin kaynağı elf) bitirici hareketleri. Bunlarla yaratıkları yanınıza çekip etrafa istediğiniz an saldırtabiliyor ya da hızlıca öldürmek için kullanabiliyorsunuz.

Tüm o *Assassin's Creed* benzetmelerini geçin. *Shadow of Mordor* kendine özgü bir macera. Hem de içindeki trolleri kesebiliyoruz!



MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

- **TÜR:** Aksiyon / Macera
- **YAPIM:** Monolith
- **DAĞITIM:** WB Entertainment
- **PLATFORM:** PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One, PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** **7 EKİM 2014**

OYNADIK!

BETHESDA'DAN EGO KART UYGULAMASI *Tek Kart, Tek Giriş*

Bethesda, Köln Belediyesi'yle işbirliği yaparak Köln Messe'nin ulaşım çehresini değiştirmeyi hedefliyor. Ankara'da uygulanan ve geri dönüşüm döngüsünü kimsenin tam anlayamadığı EGO Kart benzeri sistemini ilk olarak Gamescom'da uygulamaya koyan Bethesda yetkilileri, modele güveniyor. Fakat basına dağıtılan VIP kartlarının tek kullanımlık olduğunun ortaya çıkmasıyla, PR Masası'nda gergin anlar yaşandı. *The Evil Within* ve *Battlecry* arasında tercih yapmak zorunda kalan basın mensupları Bethesda'yı suçlarken, firma sözcüleri bunun Köln Belediyesi'nin elinde yeterince kontör olmamasından kaynaklanmış olabileceğine dikkat çekti. Bunun üstüne uygulama apar topar sonlandırıldı.





THE VANISHING OF ETHAN CARTER

- **TÜR:** Macera
- **YAPIM:** The Astronauts
- **DAĞITIM:** Nordic Games
- **PLATFORM:** PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** **25 EYLÜL 2014**

Ethan'ın, sorgusu üç gündür süren babası Felipe Carter dün öğle saatlerinde serbest bırakıldı



17 GÜNDÜR KAYIP OLAN ETHAN CARTER İÇİN SON UMUT PSİŞİK DEDEKTİFLER Mİ?

Red Creek Valley halkının da katıldığı arama çalışmaları sonuç vermeyince kasabada kimin tarafından tutulduğu bilinmeyen "olay anına dönme" yetisine sahip bir dedektif bugün itibarı ile araştırmalarına başladı. Dedektifin on yedi gündür neden çağırılmadığı ise kafalarda soru işareti bıraktı. Yoksa Red Creek Valley halkının Ethan Carter'dan da öte büyük bir sırrı mı var? **-Pozan Erten / İstanbul**

Yılın özellikle tarafımca beklenen yapımlarından olan ve Oyungezer'de *"ilk bakış"* adı altında hakkında atıp tuttuğum ilk oyun olarak da bende özel bir yeri olan bağımsız yapım *The Vanishing of Ethan Carter*, yakında piyasada olacak. Ama aynı zamanda *Painkiller*'ın da yapımcısı olan **The Astronauts** (*eski People Can Fly çalışanları*) bu oyun hakkında bir yıldan uzun bir süredir çok fazla ses çıkarmayıp, oyunun yayınlanmasına yakın eteklerindeki her şeyi döktüler. Ne diyelim, ekip bu konuda ilginç ama fazlasıyla merak uyandıran bir strateji izledi. Bakalım elimize neler geçmiş.

Karşımızda **Lovecraft** esintilerini sanki **Stephen King** elinden çıkma dedektiflik öyküleri ile birleştiren, hikâyesindeki ufak bir kayıp olayının büyük gizemlere gebe olduğuna emin olduğumuz ve macera türünde yenilikçi yöntemler deneyecek olan bir oyun var. Bağımsız bir şirketin beklentilerimizi düşük tutan ismi yayınlanan videolara göz attığımızda epey umut vaat ediyor. Oyunda suç mahalli içerisindeyken, suç esnasında yaşananları görme yetisi olan bir dedektifi canlandırıyoruz. Onun psişik güçlerini tetikleyen ise bulduğu deliller. Zannetmeyin ki olay yerine geldiği an suçluyu söylüyor yahut kayıp bir insanı buluyor. Durum öyle değil ve oyunun zaten kilit noktası da bu. Dedektifimiz deliller buldukça orada gerçekleşen olaya dair görüntüler görmeye başlıyor fakat asıl çözmesi gereken, gördüğü görüntülerin kronolojik sıralaması oluyor. Bunları da doğru bir şekilde dizdiğinde olayın bütününü kavrıyor ve ana konuya ait büyük suça, büyük gizeme bir adım daha yaklaşıyor. Ve bu yenilikçi oyun mekaniği videolarda gerçekten harika ve kusursuz görünüyor. *Murdered*'dan daha iyi bir performans sunacak gibi görünüyor şimdilik.

Bununla beraber içerisinde serbest olarak dolaşabildiğimiz kasaba ve ormanlık alandaki her olayı araştırabiliyoruz. Oyun bu sayede çizgisellikten kurtuluyor. Yani gerçekten bir olay için büyük bir kasabaya geldiğinizi düşünün ve elinizde hiçbir şey yok, bahsettiğim yetiniz dışında. Delilleri istediğiniz gibi araştırabilir, istediğiniz yolu izleyebilirsiniz. Tabii ki hikâyenin anlatımı gereği, olayı çözmenizi sağlayacak bir sıralama muhakkak olacaktır. Ama ona nasıl ulaşacağınıza tamamen sizin oyuna ve davaya bakış açınız ve araştırma seçenekleriniz karar verecek. Şimdi buna harika görünen grafikler, tedirgin edici atmosfer, sizi şüphe manyağı yapacak karakterler ve büyük bir gizem ekleyin. İçiniz gitse de merak etmeyin, oyun çok yakında elinizin altında olacak.

TABUTLARI BEĞENMEYEN ÖLÜLER MEYDANLARDA

BLOODBORNE
- **TÜR:** Aksiyon / Macera
- **YAPIM:** From Software
- **DAĞITIM:** Sony Computer Entertainment
- **PLATFORM:** PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2015

Ölümden sonra gelen huzur konusunda rahat edemeyen ölüler, Yharnam şehrini bastı. "Biz insan değil miyiz, yastıklarımız neden kalitesiz?" diye isyan eden ölüler şehrin sokaklarında eylem yapıyorlar. Nefes almadıkları ve toprağa karıştığı için gaz bombası işe yaramadığından polis de müdahalede sıkıntı yaşamakta. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Souls serisini öyle deli gibi sevmem. Oyunları genelde hikâyeleri, ya da bana yaratma imkânı verdiği sanal dünyaları için sevmişimdir ama *Souls* ikisi de değil. Hikâyesi konusunda bu kadar ketum olmasa belki şans verirdim ama cık, yok öyle bir dünya.

Gerçi işler *Bloodborne* için farklı. Çünkü **From Software** aynı yoldan gitmiyor, beni sevindirenler de dahil değişiklikler peşinde koşuyor. Hikâyeye göre Viktorya dönemini andıran Yharnam adlı bir şehirdeyiz. Uzun pardesüsü, üç köşeli şapkası ve iki farklı forma geçebilen biçerdöver tadında silahıyla karakterimiz oraya bir tedavi bulmak için geliyor. Atmosfer farklı olsa da karakterimiz aslında ezelden beridir yaptığımız şeyi yapıyor: yaratıkları biçiyor.

Bloodborne oynanış olarak *Souls* serisini andırıyor ama farklılıkları var. Bir kere eskisi gibi korunma lüksünüz yok. Zaten büyük düşmanlara karşı pek bir anlamı olmayan korunmaya elveda deyin. Onun yerine yerlerde yuvarlanıp duruyorsunuz. Dodge, iki önemli sistemden birisi.

Diğeri ise yaratığın sizden aldığı canın bir kısmını geri alabilme seçeneği. Yani birisi size vurduğunda, can barınızda turuncu bir şerit beliriyor. Aldığınız yaranın tümünü telafi etmiyor bu ama eğer hızlı davranıp karşı saldırı yapabilirseniz kaybettiğiniz canın büyük bir kısmını (o turuncu bar kadarını) geri alıyorsunuz. Bu süreç esnasında tekrar dayak yememeniz gerekiyor ama. Yerseniz, şansı kaybediyorsunuz.

Can barı demişken arayüzden bahsedelim birazcık. *Souls* serisine aşinaysanız, arayüz hiç yabancı gelmeyecektir size. Tabii artık uzaktan saldırı için ateşli silahımız olduğundan bir slotu mermilere, diğer slotu da envantere harcıyoruz. Getirilen en tatlı yenilik can desteği malzemelerini envanter slotundan ayrılmış olmaları. Can barımızın yanında bir yuvarlak, bu yuvarlağın içinde de canımızı dolduracak kaç şişe olduğu yazıyor. Böylelikle envanterdeki malzemeyi zırt pırt iksirle değiştirmek zorunda kalmıyorsunuz artık.

Elimizdeki her silah iki farklı moda girebiliyor. Ayrıca bize bir videoda farklı silahlar da tanıtıldı. Toplamda üç farklı silah gördük ki bunlardan biri kazık benzeri bir şey atıyordu. Diğeri ise iri ve geniş savurma alanı olan bir baltaydı. Ama videodaki karakter bile dayak yemekten öteye geçemedi, o nedenle verimlilik konusunda karakterle özdeşleşen silahı tercih ediyorum ben.

Silahların yanında dövüşlere de farklılıklar gelmiş durumda. Artık yaratıkları çeşitli kombinasyonlarla yok edebiliyorsunuz. Mesela bir

BEZ BEBEK OPERASYONU ŞAŞIRTTI!

Narkotik Şubesi'nin aldığı ihbarla kapısını kırarak girdiği evde beklenen şey çıkmadı. Bez bebeklerin zararlı madde taşımacılığında kullanıldığını düşünen memurlar, buldukları şey karşısında hayrete düştü. Hepsi eblek gibi sırıtan bez bebeklerin içi yaratıcılıkla doluydu. Kavrama aşina olmayan memurlarsa çareyi başları eğik, daireyi terk etmekte buldular. **-Sarp Kürkcü / Köln**

E3'te Tuğbek başına geçip yeni karakterleri denediği için benim önceliğim harita yaratma ekranının yenilikleriydi. Sony'nin bizi toplayıp bir odaya tıktığı sunumdan sonra fark ettim ki, *Project Spark* Xbox için neyse *LBP3* PlayStation için o demek. Üstelik daha sağlam bir geçmişle.

Bugüne kadar 42 milyon saat harcanmış yaratma ekranında. 8,9 milyon bölüm var desem bir de? Üstelik *LBP 3* bunların HEPSİNİ çalıştırıyor. Oynanacak milyonlarca bölüm (abartı değil). İkinci oyun yetmezmiş gibi 70 yeni araç eklenmiş, 20 tanesi elden geçirilmiş ve 10 tane sadece Vita'ya özel olan var.

Üstelik, bütün bu manyaklıkları eskisi gibi 3 katmanda değil, 16 katmanda kullanabileceksiniz. Oyun geriye doğru gittikçe gidiyor. 16 kere geriye gitmek zor geliyorsa, yeni eklenen "Layer Launcher" ile istediğiniz katmana gidebiliyorsunuz. Üstüne gelip zıpladığınız bu alet yeni araçlardan biri işte. Bendy-rail ile roller-coaster yapma şansınız var. Adım adım rayları döşeyerek aşağı, yukarı, öne, arkaya gidebilen bir yol yaratabiliyorsunuz. Sonra bunu görünmez yapıp bağlı olan NPC'lerin bulutlarda uçuyor gibi gözükmesini sağlayabiliyorsunuz.

Karakter yaratma mevzusu ise tam cümbüş. Animasyonlara kadar değiştirebiliyorsunuz her şeyi. Uçma animasyonu yemek yeme olsun diyorsunuz, karakter havada "nomnomnom" diye uçuyor. Tabii boyuttan renge, kıyafetten dokuya her şeye müdahale aynen olduğu gibi yerinde.

Ama en çok etkilendiğim şey, oyun içindeki elementleri birleştirerek kendi el araçlarınızı yapmanızı sağlayan "Power Tool" oldu. Bir balonu alıp ona kabza takıp "balon silahı" yapabiliyorsunuz. Ne işe yarıyor, basınca şişen balonla uçabiliyorsunuz. Ya da matkap bulup ona kabza takarak "matkap silahı" yapıyorsunuz. Ya anlatmakla olmuyor, koca bir obje kütüphanesi dururken heyecanlanmamak imkânsız işte.

Oyundan daha nasıl çılgınlıklar çıkarırsınız bilmiyorum ama taş gibi bir platformunuz olacak artık.



LBP 3
- **TÜR:** Platform / Bulmaca
- **YAPIM:** Sumo Digital
- **DAĞITIM:** Sony Computer Entertainment
- **PLATFORM:** PS3, PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 19 KASIM 2014



molotof kokteyli atmak, yaratığın üstüne önce yağ döküp sonra ateşe vermekten daha az can götürüyor. Yani yeni denemeler, hazır ekipmanlardan daha üstün *Bloodborne*'da. Zaten ekibin amacı da biraz bu dengeyi kurmak. Oyunu daha fazla zorlaştırmak değil (ki o zaman imkansıza yakın olacağından korkuyorlar), dövüşlerdeki heyecan ve gerilimi artırmak. Bunu da görsellikle, canı geri aldığımız "regain" sistemiyle, silahı iki farklı moda sokarak başlayıp bitirebileceğimiz combo'larla yapmaya çalışıyorlar.

Ha bir de oynarken en çok kullandığım, kullanmayınca pasta gibi kesiliverdiğim taşla adam çekme mevzusu var. Yharnam, hastalıktan kırılan bir şehir. Etraf tabutlarla, yaşayan ölü tadında yaratıklarla dolu. Ama işin sırrı, kestiğimiz yaratıkların sadece yerel halktan oluşmaması. Tedaviyi aramak için gelen ilk kişi biz değiliz, son da olmayacağız muhtemelen. Karşılaştıklarımız arasında bu kişiler de var. Kulağınıza bir küpe olarak kalsın bu (bosslar?). Bu kalabalık ortam, sizi eskisine göre daha çok zorluyor. O nedenle çözümü tek tek düşmanları yanınıza çekmekte buluyorsunuz. Taş alıp kafasına attığınızda yanındakileri çağırmadan tıpış tıpış geliyor abiler. Siz de kenarda kesip sessizce devam ediyorsunuz yola.

Eğer *Souls* serisinin klasik kamera hataları gibi şeyleri çözer, üstüne bir de hikâyeye ölüp ölüp yeniden dirilmeyi düzgünce yedirebilirlerse *Bloodborne* yine sağlam bir pazar payı koparır. *Lords of the Fallen* var bu sefer karşısında tabii ama, alışkanlıklar kolay yıkılmaz demişler.



OYNADIK!

ZAMAN TAKILMASI ŞİNİTZEL YEMEYİ ZORLAŞTIRIYOR

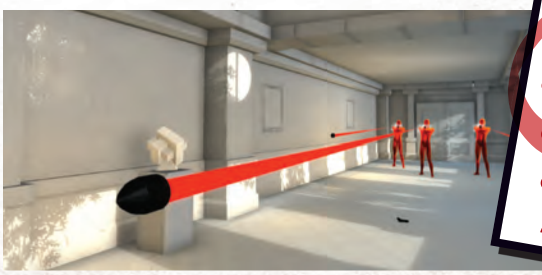
Köln'ün en ünlü şinitzelcisinin müdavimleri elinde tuhaf bir silahla etrafta dolanan bir adamdan şikayet ediyor. Hareket ettiği sürece zaman aktığından şinitzele yönelen, ama durunca donakalan müşteriler soğuyan yemeklerini bir bir iade ediyor. **-Sarp Kürkcü / Köln**

İlk kez Kasım 2013 gibi tanıştım Superhot ile. Aslen bir Kickstarter projesi olan, daha sonra insanlara denemek için bir prototipin sunulduğu (tinyurl.com/ogz-superhot) oyun beni delicesine kendine çekmişti. Kendince biraz kübik, biraz çağdaş sanat bir grafik dili olan *Superhot* zamanla fingirdeşiyor aslında. Biz hareket ettiğimizde zaman akıyor, biz durduğumuzda ise zaman çok çok çok çok yavaşlıyor. Ama o kurşun hâlâ az bir hızla da olsa geliyor. Oyunda hayatta kalmanız kurşun yememenize bağlı. Çünkü bir tanesi bile sizi temizliyor. O nedenle arayüz ya da can barı gibi şeyleri bu oyunda beklemeyin. Prototipinde bulunduğunuz bölümde kalan düşman sayısının her öldürüşten sonra ekranda kocaman gözüktüğü bir kısım vardı. Videolar ise aksiyonun etraftaki objelerle (kırılan camlar, vazolar) iyice şenleneceği de gözüküyor. Hele bir yapmayın...

Polonyalı serbest bir ekibin Kickstarter'da başladıkları bu süreç konsollara kadar geldi aslında. Zaten oyunun ümit vaat etmesinin yanında şu anda Gamescom dosyasında sıkış tepiş yer bulmasının sebebi de bu. Microsoft, konferansında id@Xbox projesine dahil olan oyunlardan biri olarak tanıttı *Superhot*'ı. Bunun yanında *Space Engineers* (ki bir diğer favorim), *Smite*, *Goat Simulator*, *Ghost of a Tale* gibi başka oyunlar da Xbox One'a gelecek. Ama aralarından en ilginci *Superhot* olduğundan, spot ışıklarını ona vermeye karar verdik.

Şimdilik PC platformunda yukarıdaki linki kullanarak prototiple vakit geçirin siz. Oyunun kendisi çıktığında güneş gözlükleriyle oturup karizma yaparız.





SUPERHOT
- **TÜR:** Aksiyon / FPS
- **YAPIM:** SUPERHOT
- **DAĞITIM:** SUPERHOT / Microsoft
- **PLATFORM:** PC, Xbox One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2015



ARENA OF FATE
- TÜR: MOBA
- YAPIM: Crytek
- DAĞITIM: Crytek
- PLATFORM: PC
- ÇIKIŞ TARİHİ: 2015



Vesselin Handjiev Baş Tasarımcı

MOBA türü Gamescom'un da gözdesiydi. Öne çıkan örneklerden biri olan Arena of Fate'i (AoF) bu kalabalık ligde farklı kılacak özellikleri öğrenmek için oyunun baş tasarımcısı Vesselin Handjiev'i sıkıştırdım, "Cevapları dökül" dedim. Beni yaka paça dışarı atacaktı güvenlik, zor kurtardım. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Sarp: Crytek bünyesindeki yeni türünüz hayırlı olsun Vesselin. Oyunu tasarlarken yola nasıl çıktınız?
Vesselin: Teşekkürler. Amacımız modern bir takım arena oyunu yapmaktı. Çünkü MOBA'ların bugüne, 2014'e uyum sağlaması gerektiğini düşünüyoruz. Türün kurallarını masaya yatırdık, ne gereklidir ne değildir hepsini tekrar değerlendirdik.

Arena of Fate ne kadar süredir geliştiriliyor? Geliştirme sürecinde ne yollar izlediniz, oyunu hangi mantık çevresinde kurdunuz?
Sürece iki yıl önce başladık. Tüm bu aşamaları kaydederken çok zor olmayacağını düşündük. Ama aslında zormuş :) Oyunu temellendirirken gerçek dünyadaki spor karşılaşmalarına, özellikle futbola baktık. Zaten bu sebeple *Arena of Fate* diğer MOBA'lardan çok futbola yakın bir oyun. Diğer oyunlardaki gibi bir üs yok etme mantığı yok *AoF*'de. Skor kazanmak gerekli. Yine futbol maçlarında olduğu gibi bir zaman limiti var. Maçlar 20 dakika sonunda bitiyor. Bu küçük mekanikler bile oyunu diğer MOBA'lardan bambaşka bir yere taşıyor.



Spor müsabakalarında son saniyelerde dönen maçları bilirsin. İşte *AoF* bunun gibi heyecanlar yaşatıyor. Çünkü işler kötüyken, son dakikalarda tüm gücüyle atılan takımlar gördük. Maçın seyrini değiştiriyor bu tür hareketler işte.

Peki yeni veya deneyimli oyuncuları düşünürsek, AoF'nin alışma süreci ne durumda? Bu süreci destekleyen ne yenilikler getirdiniz?
Oyunu tasarlarken alışma sürecini minimuma indirmeye çalıştık. Oyuncuları ayıran bir engel olmasını istemedik hiç. O nedenle dükkanı, ekipmanları kaldırdık. Aynı şekilde isimlere de odaklandık. +20 Güç veren bir eşyanın adı "**Kadim Taşların Efsunu**" olmamalı çünkü. Bu bir engeldir. Onun yerine +20 Güç veren bir özellik ekledik ve adını da **"+20 Güç"** yaptık.

Başka bir örnek, kulelerin çevresinde menzillerini gösteren beyaz çizgiler var. Futbolu düşün, oyuncular saha çizgilerini görmeyip ezberde tutmak zorunda kalsalardı, maça odaklanabilirler miydi? Oyuncuların taktiklere ve düşmanı zekâyla yenmeye odaklanmasını istiyoruz. *Arena of Fate* 15 dakikada çözülebilir bir oyun.

Kişiselleştirme ve takım rollerine gelelim o zaman.
Kişiselleştirme oyunun merkezinde aslında. Öyle bir noktada ki "ben karakterimin şu şekilde öldürmesini istiyorum" diyorsunuz, yani yeteneklerini tek tek seçebiliyorsunuz. Dediğim gibi, ekipman ve mağaza yok. Onun yerine güçlendiriciler var ve onları ilerledikçe açabiliyorsunuz. "+20 Güç" konusunu hatırlayın. Amacımız işleri karıştırmak değil, gerçekten anlamı olan ve oyunda farklılık yaratacak olan şeylere odaklanmanızı sağlamak.

Rollerde ise, 7 ana rolümüz var. Oyunun başında seçmiş olduğunuz karaktere istediğiniz birini (ya da ikisini) atayabiliyorsunuz. Bu rollere göre gelen hem pasif hem de aktif yetenekler var. İstediğiniz özellikleri istediğiniz rollerle birleştirip kendi taktiklerinizi yaratabileceksiniz. Her birinin birer rengi var, böylece uzaktan gördüğünüzde karakterin hangi rolde olduğunu kolayca anlayabileceksiniz.

Karakterler? Mitolojilerden ve masallardan topladığınız bir karakter seçkiniz var. Bu nasıl oldu?
Burada amacımız "orijinal" olanları kullanmaktı. Çünkü medeniyetimizin geçmişi süper kahraman olmaya yatkın bir dolu "cool" karakterle dolu aslında. Biz de örneğin Vahşi Batı temasında, adını sanını bilmediğimiz bir karakter kullanmak yerine gerçekten Vahşi Batı'ya baktık. Bunu tüm karakter sürecinde uyguladık. Sonrasında o karakterleri bir nebze değiştirmeye, geliştirmeye çalıştık.

Arena of Fate'in çıkışına dair bir fikir var mı?
2014'ün sonuna doğru beta aşamasına geçmeyi düşünüyoruz. Ama çıkış için tam bir aralığımız yok. Amacımız, oyunu düzgün bir halde sunmak. Ama 2015'te çıkışı gerçekleştireceğiz.

Cevaplar için çok teşekkürler.
Ben teşekkür ederim. ■

WILD

- **TÜR:** Hayatta Kalma / Macera
- **YAPIM:** Wild Sheep Studio
- **DAĞITIM:** Sony Computer Entertainment
- **PLATFORM:** PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

2016?



KEDİ KULAĞI TAKMA FANTEZİSİ GERÇEK OLUYOR

Bilim insanlarından müthiş bir atılım! Japonya'da başlayıp dünyayı saran ve kafaya kedi kulağı, popoya kuyruk takıp miyavlayarak dolaşma modası tarihe karışıyor. Yeni iksir Wild ile bir günlüğüne tümüyle bir kedi, kurt, baykuş ya da ayı olabilirsiniz. Hem de her yönüyle. Avlanırsanız firma sorumluluk almıyor ama. **-Sarp Kürkcü / Stonehenge**

Bana uçsuz bucaksız bir dünya dediğiniz an elim ayağım boşalıyor. Daha Türkiye'yi tam gezememiş birisi olarak sanal dünyalara ne de çabuk kaptırıyorum kendimi. *Rayman* serisinin yapımcısı Michel Ancel, yeni kurduğu **Wild Sheep Studio**'da benim gönlümü fethedecek bir oyun yapıyor: *Wild*. İlk kez Gamescom Sony konferansında gördük oyunu. Zaten sahneye çıkıp haritanın boyutuyla ilgili konuşmaya başladıklarında benim gözler kararmaya başlamıştı bile.

Boyutu Avrupa kadar olan (yutkunun güzelce) ve dinamik hava koşullarıyla devasa bir oyun alanı sunuyor *Wild* bize. Ama oyun, içinde insan karakterlerle koşturduğumuz bir macera değil sadece. Hayatta kalma öğeleri olan bu oyunda kurtlar, kuşlar, devler, ayılar, her canlı oynanabilir olacak. Aradaki dengeyi nasıl kuracaklarını çok merak ediyorum.

Wild yolun daha çok başında ama sadece PS4'e yapıldığından konsolun suyunu sıkacağı, benim gibilere ruhlarını satacakları bir macera sunacağı gibi ihtimaller kuvvetli görünüyor.



İNSANÜSTÜ GÜÇLERE KAVUŞAN GENÇ DEHŞET SAÇAMADI

Bir sabah kalktığında süper güçlere kavuştuğunu gören gencin heyecanının hüsrana dönüşmesi uzun sürmedi. Bardağa köpürtmeden kola koyabilme yeteneği kazanan şahsı aile üyeleri ve yakın arkadaşları teselli etmeye çalışıyor. Kendisinden alabildiğimiz tek yorum "en azından fantayı da köpürtmeden koyabilseydim keşke..." oldu. **-Ömer Akdağ / Coca Cola HQ**

BioWare yayınladığı birkaç teaser videoyla *Shadow Realms* hakkında merak yaratmayı başardı gerçekten ama oyun beklediğimizin aksine tek kişilik bir RYO değildi. Online olarak 4'e karşı 1 oynanan, hikâye temelli, Telltale oyunları gibi bölüm bölüm yayınlanacak bir aksiyon-RYO idi. O da olur tabii, güzel olduktan sonra... Gerçi BioWare'in bu konuda çok bir deneyimi yok. Bilmedikleri işe girdiler diye endişelenmiyorum değil. Neyse, oyunun teması büyü güçlerini yeni keşfetmiş normal insanların Shadow Legions denen bir güce karşı yüzyıllardır verilen savaşa dâhil olmaları üzerine kurulu. Kulağa güzel geliyor. Kısa da bir oynanış videosu yayınlandı. Videodan oyunun aksiyon tarafının bayağı ön planda olduğu dışında fazla bir şey öğrenemedik. Akıcı bir oynanışa sahip olsa da kendini farklılaştıran bir tarafı yok gibi geldi ama bir tane kırık dökük video net yorumda bulunmak için gayet yetersiz. Daha fazla bilgi için beklemedeyiz.



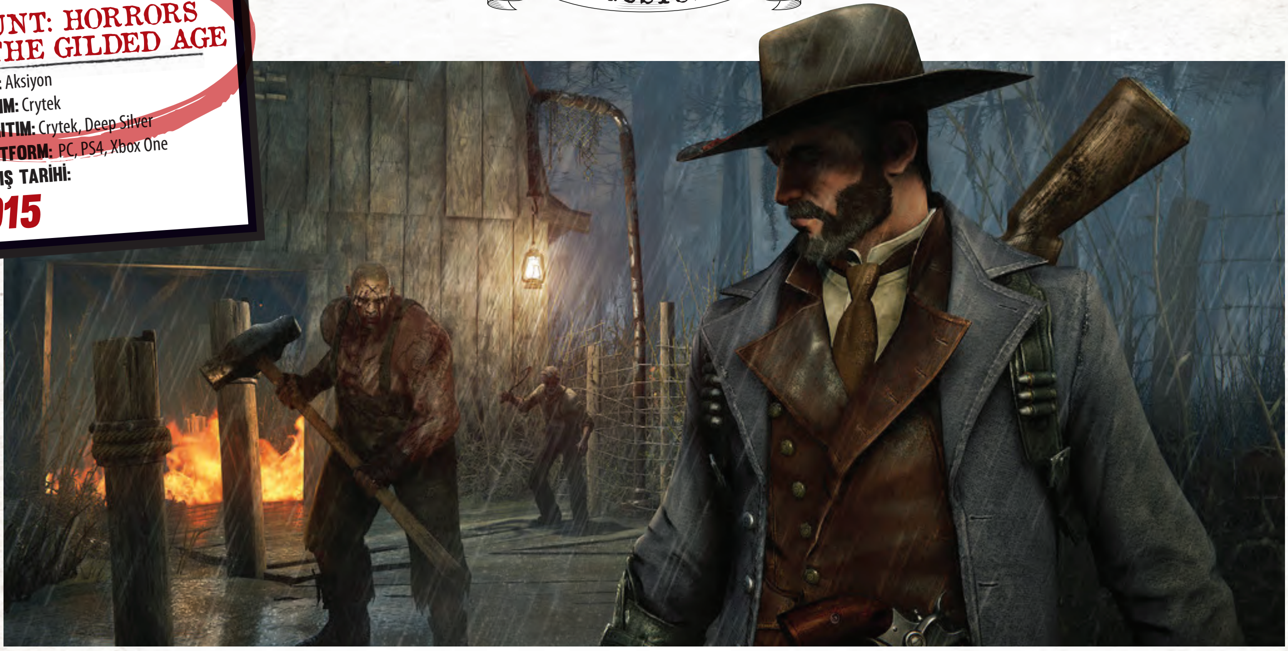
SHADOW REALMS

- **TÜR:** Aksiyon
- **YAPIM:** BioWare
- **DAĞITIM:** EA
- **PLATFORM:** PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

28 EKİM 2014

HUNT: HORRORS OF THE GILDED AGE

- TÜR: Aksiyon
- YAPIM: Crytek
- DAĞITIM: Crytek, Deep Silver
- PLATFORM: PC, PS4, Xbox One
- ÇIKIŞ TARİHİ: 2015



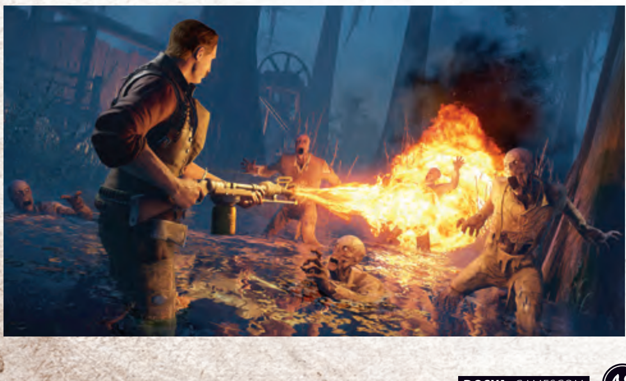
MEZAR SOYGUNCULARI İŞ ÜSTÜNDE YAKALANDI!

Louisiana Emniyet Müdürlüğü'nden gelen haber şok etkisi yarattı. Üç kendini bilmez silahlı kişi, halk mezarlığında tabutları parçalarken yakalandı. Silahlı olmalarına rağmen polise zorluk çıkarmayan şüpheliler bahane olarak arkadaşlarını kurtarmak istediklerini söylediler. Mezarlıkta kalan bir evsiz, kaçan bir siluet gördüğünü söylese de bahsi geçen kişi bulunamadı. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Tuğbek, Faruk ve ben **Crytek**'in alanında oturmuş, sohbet ediyoruz. Günün son sunumu, yanında güzel de bir röportajım var. Ama saat gelmek bilmiyor. *Hunt*, beni beklettikçe bekletiyor. Bir ara "yarına mı ertelesek?" diye düşünüyoruz ama fuarın iş kısmı o gün kapanıyor. Tam o aralarda vakit geliyor, ben de kapalı kapılar ardında tıpış tıpış *Hunt*'ı görmeye giriyorum.

Bilmeyenler için kısa bir özet geçeyim. *Hunt: Horrors of the Gilded Age* dört kişi oynanan, dünyadaki canavarları avladığınız, ilk etapta rakip olarak *Left 4 Dead*'i aklınıza getiren bir aksiyon oyunu. Ama farklı, üçüncü kişi perspektifinden oynuyorsunuz oyunu. Tabii tek fark bu değil.

Oyunu oynatmadılar (ühü ühü), ama yaklaşık 12 dakikalık, dört oyuncunun perspektifinden de derlenmiş olan bir oynanış videosuyla oyunun bitmiş gibi gözüken bölümlerinden birini gördüm. Sonuç? Beni ufak ufak bir *Hunt* hayranı sayabilirsiniz. Crytek, şeytanın bacağını kırarak kötü gidişatı değiştiriyor çünkü.



Louisiana'da, bataklıkların ve ahşap yapıların arasında ava başlıyor dört karakter. *Left 4 Dead*'deki gibi kimsenin keskin, net rolleri yok. Herkesin yakın dövüş için bir silahı, uzak mesafe için güvenilir ekipmanları var.

Pis bir bataklık ortamında ilerliyorlar. Karakterlerden birisi eğilerek, gizlilik içinde dolanıyor etrafta. Dokunduğunda eğilen sazlıklar, suda bıraktığı iz. Crytek'te her şey başarısız olsa bile yıkılmayacağını bildiğiniz şey **CryEngine**. Üstelik *Hunt*, CryEngine'i sadece kullanan bir proje değil. *Hunt*'a gereken bir mekanik CryEngine'in parçası oluyor. *"Bu halinde oynamaya hayır demem"* diyorum görselliği kastederek. *"Daha da iyi olacak, emin ol"* diyor David.

Ben leyla bir şekilde etrafa bakarken saldırılar gelmeye başlıyor. Çünkü etrafta zombiler var, onların ötesinde de öldüreceğimiz bir cadı. İzlediğimiz karakter mermilerini baştan tüketmek istemiyor. O nedene baltasıyla yarılan bolca kafa görüyoruz. Animasyonlar, düşmana dönük olmak, baltanın hedefe vurup vurmaması gibi konuların geliştirilmeye ihtiyacı var tabii. Hatta animasyonların çeşitlenmesi de lazım. Ama oyuna bakarken bunlar çok da umrumda olmuyor.

Bir noktadan sonra başka bir perspektife geçiyor oyun. Ekranda herhangi bir arayüz yok. Ne bir harita, ne bir can. David sunum için gizlediklerini söylüyor. Ama temel bir can ve mermi bildirimi olacakmış. Harita işi ise biraz çetrefilli, bunu da oyunun bana göre en eğlenceli mekaniğiyle iliştiriyor: Ölen oyuncunun oyuna dönmesi. →

→ Abraham Lincoln'dan çalmış olması muhtemel şapkasıyla bir karakter iki kere ölüyor. İlkinde David'e soruyorum *"Ne olacak şimdi?" "Bekle ve gör"* diyor. Diğer üçü dövüşmeye devam edip diğerlerinden daha güçlü olan bir zombiyi indiriyor ki bu zombi dördüncü kişinin ölümünden sorumlu olandı. Bakıyorum ekrana ama dördüncü oyuncu yok. O esnada kamera değişiyor ve FPS kamerasında dar bir alandan baktığımı fark ediyorum. *"Ne oluyo-"* bile demeden fark ediyorum ki önünde haç şeklinde boşluğu olan bir tabuttan bakıyoruz. Perspektif tekrar değiştiğinde tabutu bulmuş bir oyuncunun görüşündeyiz. Dışındaki zincirleri kırmak gerekli ki, içerideki oyuncu çıksın. *"Ölen oyuncu haritanın rastgele bir yerinde böyle garip şekillerde geri dönecek"* diyor David. *"Arayüze ufak bir harita koysaydık, işler fazla kolay olurdu."* Bunun yerine *Hunt* ekibi doğru yolu bulabilmek için kullanılacak eşyalar eklemişler oyuna. Kimi zaman boss'a, kimi zaman da ölen arkadaşa giden yolu gösteren bu ekipmanlar atmosferle uyumlu, mistik bir ışık iziyle yönlendiriyor sizi.

> Ava giderken avlanmak diye buna denir. Çok da heveslenmeden girdiğimiz Hunt sunumundan hayranı olarak çıktık.

Ölüm sayısını iki demiştim hatırlarsanız. İkincisinde ise, baş aşağı bir şekilde yine birincil kişi kamerasından bakıyoruz. Diğer oyuncular dövüşmeye devam ediyor. Onların bakış açısına geçtiğimizde, şapkalı artistin bacaklarından asılı olduğunu görüyoruz. İpi kesmelisiniz, o da "cup!" diye bataklığa düşmeli.

Arada nefeslenecek boşluklar oluyor tabii, dalga dalga düşmanın geldiği her oyunda olduğu gibi. İlk fark ettiğimde *"Şimdi bir fazı mı tamamladılar?"* diyorum. *"Bu ana kadar aslında birden fazla fazı tamamladılar"* diyor David bana. Demek ki bağlantılar çok organik yapılmış. Her açtığınızda haritaları değişen bir oyun için hiç de fena değil.

Ekip gerek bataklığın üstüne yapılmış ağaç evlerde, gerek dize kadar bataklık suyunda dövüşmeye devam ediyor. Ne zaman ayrı düşseler, işler kızışıyor ama bir şekilde kurtuluyorlar. Herkes biraz sağlık veriyor, biraz saldırıyor.

Sonrasında havalı bir mezarlıkta boss ile karşılaşıyoruz: İnsanları kendisine bağlayan bir vodoo cadısı. Dövüşün mekanikleri değişiyor, çünkü cadı "vur ha vur" yaptığınız bir boss değil. Karakterleri tutup onları etkisi altına alıyor. Bu evrede, etki altına alınmamış karakterler cadıyı göremiyorlar. Gören karakter ateş edip yaralamalı ki, tekrar görünebilir olsun. Zorlayan, bir oyuncunun (evet, yine şapkalı olan) ölümüyle sonuçlanan ama sonunda cadının indiği bir dövüş izliyorum.

Sunumun sonuna geldiğimizde canım fena halde *Hunt* çekiyor. *Left 4 Dead*'e bir miktar zaman gömmüş ama hiçbir zaman fanatiği olmamış birisi olarak sunumdan çok olumlu düşüncelerle ayrılıyorum. *Hunt* bu haliyle sağlam bir temel oturtmuş. Farklı haritalar, boss'lar ve coğrafyalarla renklenirse, tadından yenmez.





David V. Bowman
Yapımcı

Elimi sürmek için deli gibi çabaladığım ama şans verilmeyen oyunlardandı Hunt. Ama olsun, David ne sorduysam geniş geniş cevapları verdi, merakımı az da olsa giderdi. –Sarp

Sarp: O zaman derse başlayalım David. Bana Hunt'ı anlatır mısın?
David: Tamamdır. Oyun, 1889 yılında geçiyor. Yaldızlı Dönem'deyiz (Gilded Age) ama tüm o anlatılan mitler ve efsanelerdeki canavarlar bu dünyada gerçek. Hem de her yerde. Siz ve üç arkadaşınız bu canavarları avlamakla görevlisiniz.

Peki tüm bu efsaneler ve mitlere ne kadar bağlısınız?
Araştırmamızı çok iyi yaptık. Farklı mit ve efsaneleri detaylı şekillerde inceledik. Her coğrafyaya uygun yaratıklar seçtik. Örneğin Gamescom'da gösterdiğimiz Louisiana bölümünde zombiler var. Bu zombiler, diğer filmlerde gördüğünüz tarzda mezardan çıkıp gelen zombiler değil. Efsanelerdeki gibi yaşayan insanların cadı tarafından köle haline getirilmiş halleri.

Yani her haritanın boss'ları, her görevin düşük seviyeli yaratıkları birbirinden farklı mı?
Evet. Ama bir konuya açıklık getireyim: Örneğin Louisiana'da tek bir boss, tek bir görev yok. Gösterdiğimiz cadı, boss'lardan sadece birisiydi.

Peki haritalar nasıl yaratıldı? Bölümler sabit mi, her bölge için kaç farklı harita var?
Haritaları bölüm başında yaratılacak şekilde (procedural) tasarladık. Farklı tasarım elementleri var, bunları oyun her oyun başlangıcında kendisi birleştiriyor. Yani bir daha Louisiana'da oynadığınızda, harita aynı kalmıyor. Aynı boss'la savaşsanız bile yollar ve düşmanların geliş yerleri hep farklı olacak. Oyunun kendisini tekrar etmemesini bu şekilde sağlamaya çalıştık.

Karakter gelişimi gibi bir sistem var mı? Yoksa her oyun kendi içinde mi başlayıp bitecek?
Genel bir karakter gelişimi var. Her görevi bitirdiğinizde kazandığınız puanlarla ekipmanları geliştirebilir, yeni ekipmanlar alabilir, farklı kıyafetler seçebilirsiniz. Bunların dengesi ve ne kadar olacakları konusun hâlâ geliştirme sürecinin parçası. Ama hesabı etkileyen bir geliştirme sistemimiz olacak.

Nereler var oyunda? Yani Louisiana'dan başka nereleri göreceğiz? Türkiye olur mu mesela?
Şimdilik araştırma ve geliştirme sürecindeyiz. Hatta insanlardan hikâyeler topluyoruz, bunları araştırıyoruz. Tam olarak nerelerin olduğunu söyleyemem ama doyurucu bir içerikle oyuncuların karşısına çıkacağımızı söyleyebilirim. (Bu noktada karabasandan ve Gulyabani'den bahsediyorum David'e -Sarp) Aslında bana Türkiye'nin hikâyelerinden bahseden dördüncü kişisin. İlgi çekici mitleriniz var. İlerleyen zamanlarda neden olmasın? Hunt, bir üründen çok bir servis olarak planlanıyor. Böyle yeni hikâyeler bulduğumuzda onları alacak, inceleyecek ve oyuna katacağız. En azından planımız bu.

Oyun hangi platformlarda olacak? F2P konusu hâlâ geçerli mi?
Senin görmüş olduğun video PC sürümünden alınma. CryEngine'in son sürümüyle hazırlandı. Eşzamanlı olarak PC ve konsollar için hazırlıyoruz Hunt'ı. Ama hangi konsol olduğunu söyleyemem. Hatta çıkışları eşzamanlı mı olacak, onu bile söyleyemem. Her şey erken aşamalarda daha. Oyun F2P olacak ama tam mekanikleri oturtmuş değiliz.

Ya David, ben bu oyunu çok sevdim. Yapsana bir kıyak, ucundan baksam tadına?
Öğle yemeklerinde oynuyoruz biz, gel takılalım biraz (o esnada fuaye alanlarının sökülme sesleri karışıyor araya).

Pis şakacı. Eve dönünce mail atar, yakana yapışırım bak!
Hiç durma. Her türlü fikre ihtiyacımız var. Şu an "Aile ve dostlar betası" seviyesinde oyun. Çok geciktirmemeyi istiyoruz. 2014'te bir beta düşünüyoruz. Sıranın başında sen olursun. ■

DRIVECLUB

- **TÜR:** Yarış
- **YAPIM:** Evolution Studios
- **DAĞITIM:** Sony
- **PLATFORM:** PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

8 EKİM 2014



OYNADIK!

METEOROLOJİDE ÇIĞIR AÇAN YÖNTEM

Devlet Meteoroloji Enstitüsü'nün beş yıldır milli bütçeden aldığı tüm payı bir kenarda biriktirerek müdürlük adına beş Bugatti Veyron alması tepkiyle karşılandı, ancak bu olayın Enstitü'nün yeni projesi olduğu ortaya çıktı. Meteorologlar "Uzmanlarımızdan biri araca atlayarak Balkanlar'a gidip havayı analiz edip geri geliyor, böylece %90 doğruluk oranıyla hava tahmini yapabiliyoruz" şeklinde konuştu. Bugatti'lere termometre çıkartmaları yapıştırılması ise tepki çekmeyi sürdürüyor.

-Ömer Akdağ / Yolun Ortası

Yarış oyunlarındaki sosyalleşme furyasının bayraktarlarından *Driveclub*, Gamescom'da bu özelliğini bir kez daha vurguladı. Ekipler kurabiliyor, birlikte yarışlara katılabiliyor, rakip ekipler edinebiliyor, onlarla mücadeleye girebiliyor, dâhil olduğumuz kulübe seviye atlatabiliyoruz. Kulağa hoş geliyor.

Yalnız işin *göze* hoş gelen kısmını daha fazla vurgulamak istiyorum. Tamam, *Driveclub* hakikaten şahane görünüyor, buna kimsenin diyecek lafı olamaz. Ama görme şansına yeni eriştiğimiz dinamik hava koşullarının bu görselliğe katkısı da bambaşka olmuş. Aynı yarış içerisinde gece, gündüz, güneş, yağmur, kar gibi hava şartlarının hepsine şahit olabiliyorsunuz. Gamescom'da güneşli havadan yağmurlu havaya geçişi görme şansına eriştik. Önce bulutlar güneşin önünü kapatıyor, hava hafiften kararıyor, yağmur damlaları yavaş yavaş kaputa damlamaya başlıyor, yerler ıslandıkça lastiklerin arkasından su püskürmeye başlıyor... Görüntü cidden şahaneydi. Yarışın hızına kaptırıp güzelmiş gibi göreceğiniz bir şey de değil bu. Sunumda oyun donduruldu ve araçlar, hava, asfalt teker teker gösterildi. *Driveclub* simülasyonla arcade karışımı olduğundan bu hava koşulları sürüşü aşırı etkilemeyebilir, ama görsel bir ziyafet sunduğu kesin.

> *Driveclub da küresel ısınmadan nasibini almış. Fakat aynı yarış içinde dört mevsimi birden yaşatan oyuna kutup ayıları bile hayran kalacak gibi.*

Yalnız şunu da belirtmeliyim; bu dinamik hava koşulları olayı oyun ilk çıktığında olmayacak. Sonradan bir güncelleme ile oyuna eklenecek. Bu kadar gecikmeden sonra halen bir şeyleri oyunun çıkışına yetiştiremiyor olmaları biraz komik tabii ama olsun artık, elden bir şey gelmiyor.



SON DAKİKA!

Sony'nin Köln'deki yeraltı üssüne girmeyi başaran Sarp, Driveclub'ın aslında gizlice uzaylılara yaptırıldığının kanıtı olan bir alan keşfetti. Uzaylılarla laflayan, oyunun inceliklerini öğrenen genç muhabirimiz hâlâ şaşkın.

Driveclub'ı Dualshock 4 ile oynayan bendeniz, bu simülasyon / arcade karışımı kontrollere nasıl zor alıştım (hatta alışamadım) anlatamam. *The Crew*'da arabasıyla harikalar yaratan ben *Driveclub*'da güzelim Mercedes'imi bariyerlerden ayıramadım bir türlü. Tabii motor sesini duyamamanın, hızı algılayamamamın da etkisi var ama genel olarak simülasyona yaklaşan oyunlarda yaşadığım bir sıkıntıdır bu. O nedenle oyun kötü değil, ben beceriksizim desem daha yerinde olur.

Yine de *Driveclub* hakkında konuşurken, arcade'den daha çok simülasyon ağırlığı olduğunu unutmayın derim. Bir *Gran Turismo* değil tabii ama arcade'e de pek düşündüğünüz kadar yaklaşmıyor kontrolleri.



THE DIVISION: KAHRAMAN MI, DÜŞMAN MI?

TOM CLANCY'S THE DIVISION
- **TÜR:** Çevrimiçi Aksiyon / Macera
- **YAPIM:** Ubisoft Massive
- **DAĞITIM:** Ubisoft
- **PLATFORM:** PC, Xbox One, PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2015

New York'un çöküşünün üstünden dört hafta geçmişken, sokaklar hâlâ güvenlikten mahrum. Silahlı zanlılar şehirde terör estiriyor. Ama kendilerine The Division ismini veren bir başka grup da sokaklarda artık. Kimilerinin kurtarıcı, kimilerininse kabadayı olarak nitelendirdiği bu gizemli çete acaba kim için savaşıyor? **-Sarp Kürkcü / Köln**

Her ne kadar denemeyi istesem de, *The Division*'ın sadece sunum olması benim için kabul edilebilir bir şeydi. Ama sunumun E3'te gösterilen bölümle başlaması kadar hayal kırıklığı yaratan bir şey olamazdı. Kulağımda kulaklık, "Auf gang zie est" falan diyen birileri var. Kendimi dondurmasını yere düşürmüş küçük çocuk gibi hissettim. Ta ki demo bitip de ekip Xbox One arayüzüne dönene kadar.

Ubisoft'un "oyun içi mi, sonradan render mı" tartışmalarından ağzı çok yandığı için bizi Xbox One arayüzünden başlattılar. Sonra da "RCV1debug" gibi bir adı olan oyun ekranına basıp devam ettiler. İçiniz rahat olsun, gördüğümüz tüm o videolar gayet PS4 ve Xbox One'da (e dolayısıyla PC'de) çalışan bir oyundan alınma. O dumanlar, o grafikler gerçek yani. Ha tabii ilk videodaki kaliteyi bire bir beklemeyin (Ubisoft işte) ama çoğunlukla örtüştüğünden emin olabilirsiniz. Ufak tefek aksaklıklar vardı, özellikle uzaktaki objelerde. Ama 2015'in ikinci yarısından önce görmeyeceğiz oyunu, indirin meşalelerinizi.

Her zamanki dörtlü yerine biri tablet, ikisi oyuncu üç kişiye indirgenmiştik. Ekipten birinin adının "Player Two" olması atmosferi biraz baltaladı ama neyse, bu detayları bırakalım da bilmediğimiz neler gösterdiler, ona odaklanalım biraz.

Harita sistemini kanlı canlı gördük, videodakinden bir farkı yok. Ama oyun ortasında zırt pırt açabileceğiniz bir şey değil yani. Yine gerekli noktalara bakıp waypoint atayıp göreve çıkıyorsunuz. Oynanan bölüm gece geçiyordu, o nedenle arabaların ışıkları, onların önünden geçen duman, atmosfer falan şahane. Görev, yine bir yeri düşmandan temizleyip üs yapmak. Ama öncesinde bir süpermarkete elektrik getiriyor ekip. Çünkü New York'u adam etmek halktan kopuk bir şekilde sağı solu yıkmak değil. Besin tedariği de sağlamak lazım.

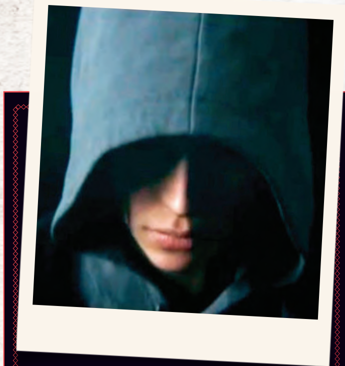
Oyunda görmekten en çok mutlu olduğum şey yetenek seçim ekranı oldu. Hani ilk tanıtım videosunda, saatten yukarıya doğru yansıtılan sistem vardı ya. İşte, onun yeni halini gördük. Yine hologram gibi, ama bu sefer ekranda daha az yer kaplayan bir yapısı var. Üç satırda, dairesel bir şekilde dizilmiş yetenekler. Her satır farklı bir kısmı (pasif, bomba, saldırı gibi) tanımlıyor. Yanlara doğru kavisli şekilde uzuyorlar. Siz de adım adım bakıyor, istediğinizi istediğiniz an seçiyorsunuz. Yani değiştirme şansınız hep var. Demoda karakterler düşmana göre yetenek seçiyorlardı mesela.

Karşımızdakiler genelde The Cleaner denen, hastalığın etrafı yakıp kül ederek çözüleceğine inanan karakterler. Tabii büyük düşmanlar ellerinde alev makineleriyle müthiş bir görsellik sunuyorlar. Oyunda sürekli siper arkasında durmanız lazım, en azından bugüne kadarki demolar hep bunu gösteriyor. Çıkıp "Geronimooo!" diye tarayamıyorsunuz etrafı. Karşınızdaki tüfekle de gelse, alev makinesiyle de gelse farklı değil durum. Tabii size atılan bombalara dikkat etmeniz lazım.

Ekipmanlar, bolca stat'a dayalı. Her silah, her çanta (ki bizim karaktere yeni bir çanta düştü dövüşten) karakterin stat değerlerine artı veriyordu. Zaten DVO ruhu oyunun her yerinden hissediliyor. Gerçi ilk günden beri bahsedilen ama bugüne kadar görmediğimiz şeylerden birisi başka bir oyuncu grubuyla karşılaşmak. O kısım şimdilik oyunda yok gibi. Ne de olsa çıkışa çok var diyor, üstünde pek durmuyorum.

Sunuma Tuğbek'le birlikte girmiştik. Çıkışta birbirimize bakıp "Çıkınca neyde oynuyoruz?" dedik doğal olarak. Tercih PC tabii, farenin yerini tutan kontrol şeması bilmeyiz biz. Ama tekil görevlere bakarak oyunun ne kadar süper olacağını söylemek zor. Yine de bu, oyunu hevesle beklediğimiz gerçeğini değiştirmiyor. Asıl cümbüş bir fuarda ilk kez elimizi sürdüğümüzde yaşanacak ya, neyse.





BİR SÜREDİR ORTALARDA GÖRÜNMEYEN ZENGİN SANAT TÜCCARININ KIZI PAPARAZZİLERİ İYİ KANDIRDI!

Babasının kaybının ardından uzun süre malikanesinden çıkmayan, çıktığında da paparazzilerin tek kare fotoğraf çekmesine fırsat vermeden izini kaybettiren doğa ve sanat aşığı Lara Croft, en son Microsoft konferansının özel davetlisi olarak Köln'de gerçekleşen Gamescom fuarına katıldı.

-Pozan Erten / İstanbul

Tomb Raider efsanesini baştan yazmaya karar veren ve çok da iyi bir iş yapan **Crystal Dynamics**, olayı iyice genç Croft'ın üstüne yıkmaya kararlı gibi. Yeniden yapımın devam oyunu *Rise of the Tomb Raider*'ın yapım aşamasını hızlandıran ekip sürpriz bir şekilde konsola özel olma (exclusive) kararı aldı. Oyun, 2015 tatil sezonunda ilk olarak **Xbox One** için piyasaya çıkacak. Microsoft konferansında duyurulan bilgi büyük bir şok etkisi yarattı fakat sonradan bunun sadece tarih açısından bir öncelik olduğu anlaşıldı. Yani oyunun PC ya da Sony konsolları için bir çıkış tarihi henüz yok ama bu olmayacağı anlamına gelmiyor. Xbox patronu **Phil Spencer** da oyunun ilk olarak kendi konsollarına çıkacağını, gerisi ile ilgilenmediğini dile getirdi. Kapüşonunu kafasına geçiren Lara Croft bir nevi sağ gösterip sol vurarak geldiği mekanı arka kapıdan çıkarak terk etti.



DRAGON AGE: INQUISITION

- **TÜR:** RYO
- **YAPIM:** BioWare
- **DAĞITIM:** EA
- **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

21 KASIM 2014

NESLİ TÜKENEN HAYVANLARA BİR DARBE DE *BIOWARE'DEN*

Hızla endüstrileşen ve adeta çevreyi katletmeye ant içmiş insanoğlu şimdi de doğada giderek daha az rastladığımız ejderhaları hedef alıyor. Level atlama ve loot hırsı ile insanların beynini yıkayan BioWare "ejderhaları kesmeyip oyunu bitirmemek sizin inisiyatifinizde, biz yalnızca insanlara seçenek sunuyoruz" diyerek utanmadan kendini savundu. **-Ömer Akdağ / Thedas**

Dragon Age: Origins'i çok ama çok sevmiştim. Hatta hayatta bitirir bitirmez tekrar baştan başladığım tek oyundur. *Dragon Age II*'den nefret edenlerden de değilim. Yan karakterlerin hikâyeleri falan gayet keyifliydi ama o *Dragon Age* ateşimi biraz söndürdüğü de bir gerçek. Yıllardır o ateşi geri getirecek oyunu bekler dururum. *Inquisition*'a dair umutlarım ise hayli yüksek.

Gamescom'da gördüklerimin kafamda soru işaretleri oluşturan kısımları olduysa da her şeye rağmen oyuna dair beklentilerim de aynı şekilde, yani hayli yüksek.

Öncelikle "açık dünya değil ama açık dünya gibi" yapıyı görme şansımız oldu. Ana harita ikiye ayrılmış durumda: **Orlais** ve **Ferelden**. Harita yapısı genel olarak *Origins*'tekine benziyor. İşaretlenmiş bölgeler var ve o bölgeyi seçip oradaki ana ve yan görevleri yapmaya gidebiliyorsunuz. *Origins*'tekinden ve tabii *II*'dekinden farkı ise bu gittiğiniz bölgelerin yan görevlerle ve keşfedilecek alanlarla dolu çok geniş yerler olmaları. Açık dünya oyunları çok severim ama bu kadar geniş oyun alanım olacaksa, o da olur.

Dragon Age II'den Nefret Edenler Kulübü olarak Inquisition'ın çıkışından sonra kendimizi feshetme tartışmasına girmeyi umuyoruz.

Yalnız şimdiye kadar en tadımı kaçıran özellik oyun alanlarının tonu oldu. Gösterilen oynanış videolarında mı hep bu tip yerler seçildi yoksa gerçekten oyunun çoğu bu tip yerlerde mi geçecek bilemiyorum ama genel olarak görev haritalarının (şehirlerin değil) sahip olduğu "asit yeşili" ton pek çekici bir görsel öğe değil kanımca. Yani az sayıda bölgede olsa oyuna farklı bir hava katacaktır tabii ama çoğu bölge böyleyse saatlerce **Thedas**'ta dolaşmak umut ettiğim kadar keyifli olmayabilir.

Ancak oyunun haritasının görevlerle pırıl pırıl parlıyor oluşu cidden ellerimi titretti. Kendimizin gidebileceği ve yancılarımızı gönderebileceğimiz *300* küsür görevden ve her şeyi görmek isteyen oyuncular için *150* saatten fazla oynanış süresinden söz ediliyor. Amanın diyorum!

Tabii savaşları da daha yakından izleme şansına eriştik. Üçüncü şahıs kamerası, yeteneklerin animasyonları, efektleri ve genel olarak aksiyon son derece akıcı. Bu konuda oyunun hayal kırıklığı



EA imzalı DLC'lerden kaçanlardan mısınız? Durun bu sefer kaçmayın, Inquisition'ın çok oyunculu harita eklentileri ücretsiz olacak.

yaratacağını hiç tahmin etmiyorum. Ha bir de oyunda *200*'den fazla büyünün olacağı söylendi. Hep büyücü seçen bir adam olarak oracıkta mest oldum zaten.

Eski *Baldur's Gate*'gilleri çok seven biri olarak *Origins*'teki taktik kameranın, yani savaşları durdurup izometrik bir şekilde komut verdiğimiz modun hastasıydım ve *Inquisition*'da bu özelliğin geri geldiğini duyunca bayram etmiştim. Her yayınlanan oynanış videosunda bu modun da gayet akıcı kullanıldığını görüyorum ve iyice keyifleniyorum. Yani kullanmadan yorumda bulunmanın biraz zor olduğu bir konu taktik kamera aslında ama oyunu durduruyorsunuz, "sen önce oraya git, sonra şu yeteneği kullan, sonra şuraya git" gibi komutları veriyorsunuz ve olaylar patır patır gerçekleşiyor. Şimdiye kadarki izlenimim gayet olumlu.



Gösterilen savaşların fazla kolay görünmesi biraz canımı sıktı ama. *Origins*'in tatlı bir zorluğu vardı, onu geri istiyorum. Tabii videolarda takılmamak adına kolay zorlukta oynamışlardır ama endişeliyim yine de. *EA*'in herkese hitap etme politikası bu oyunu en azından o noktadan vurmaz umarım.

Bu arada Gamescom sonrasında oyunun multiplayer özellikleri de duyuruldu. *Mass Effect 3*'tekine benziyor. Dört kişilik takımlar halinde bitirmesi 20-30 dakika süren zindanlara dalıp loot peşinde koşacağız. İlk başta 12 sınıf ve 3 bölge olacak (oyun alanları ise rastgele bir şekilde oluşacak). Ücretsiz DLC'lerle bu sayı artırılacak. BioWare tek kişilik tarafla multiplayer'ın birbirine kesinlikle bağlı olmadığının altını çiziyor. Eşya alış verişi, tek kişilik taraftaki hikâyeyi etkileme gibi şeyler net bir şekilde yok yani. Ama karşıdan güzel ve uzun süreli bir meşgale olacağa benziyor.

Genel oynanış mekanikleri tamam gibi, içerik zenginliği tamam gibi, multiplayer da güzel duruyor, teknik görsellik zaten tamam. Ancak her şey bir yana aklımdaki en büyük sorular *Origins*'teki farklı sınıfların getirdiği bambaşka oynanış mekaniklerinin *Inquisition*'da da olup olmayacağı ve öykünün gerçekten sarıp sarmayacağı. Eh, onları da oyun çıktığında göreceğiz artık.



HELLBLADE

Eski çağlardan kaldığı düşünülen heykel kalıntılarını araştıran Sony Arkeoloji birimi, uzaylıların izlerine rastladı. Hiyeroglifler arasındaki #yolo ve #swag kodlarıysa hâlâ gizemini koruyor. **-Sarp Kürkcü / Mısır**

Gönül isterdi ki dolu dolu bilgi sunabilseydim sizlere. Ama yok. *Heavenly Sword*, *Enslaved* gibi oyunların arkasındaki **Ninja Theory** yeni bir oyun yapıyor. Aksiyon olduğunu başroldeki kılıçlı abladan anladığımız *Hellblade*, Unreal Engine 4'ün gücünü almış arkasına. PS4'te olacağını bilmek dışında, boşluğa bakıyoruz şimdilik. Ama ismi not edin siz, ileride gerekecek.

AC: ROGUE
- **TÜR:** Aksiyon / Macera
- **YAPIM:** Ubisoft
- **DAĞITIM:** Ubisoft
- **PLATFORM:** PS3, Xbox 360
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

11 KASIM 2014



OYNADIK!

DOĞA DÜŞMANI KAÇAK ASSASSIN

Bir süredir dünya gündemini tek başına meşgul etmeyi başaran kaçak assassin S.P.C. Kuzey Kutbu'nda görüldü. Birliğinden ayrılıp kayıplara karışan S.'nin masum kutup ayılarını acımasızla katlettiği söyleniyor. Bu haberin ardından kalabalık bir çevreci grup kutuplara doğru yola çıktı. Fakat grubun neden kılıç kuşandığı ve gemiye çekilen bayrağın hangi çevre örgütüne ait olduğu anlaşılamadı. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Ubisoft'un iki farklı *Assassin's Creed* oyunu çıkaracağını sağır sultan bile biliyor artık. Ama *Comet* ismini unutun. Onun yerini yeni ve doğrulanmış bir isim aldı çünkü: *Rogue*.

Assassin's Creed: Rogue şimdilik sadece Xbox 360 ve PlayStation 3'te olacak. Yani yeni nesilde *Rogue* yok. Kafaları en çok karıştıran şey ise PC sürümü. O konuda da Ubisoft şimdilik sessiz. Gamescom'da bile ağızlarından bir şey alamadım. Ama onun yerine oyunu oynadım ki, açıklanan bilgileri hallettikten sonra bu sayfaya iliştireceğim. Ya da belki iliştirmem. Çok fevriyim, asiyim çünkü.

Assassin's Creed: Rogue, üçüncü oyunla başlayan Kuzey Amerika serisinin sonu olacak. Eski karakterlerden ise şimdilik Haytham Kenway'in karşımıza çıkacağı biliniyor. Oyun 1754 yılından başlıyor ki bu da dördüncü oyundan sonrası, üçüncü oyundan öncesi demek.

Assassin'leri ve neler yapabileceklerini gayet iyi biliyoruz. Yani dostlar, korkmalıyız.

Oynayacağımız karakterin adı Shay Patrick Cormac ve kendisi İrlandalı. Ama asıl bizi ilgilendiren özelliği kendisinin pek Assassin olmaması. Aslında Shay, ters giden bir Assassin Birliği kontratına kadar örgütüne sadık biriymiş. Bu olayın ne olduğu ve Shay'i nasıl değiştirdiği oyunun bir parçası olacak mı, bilmiyoruz.

Tabii bu durum bize mekanikler adına yeni bir kapı açıyor çünkü önceki oyunlarda biz nasıl Templar avlıyorsak, *Rogue*'da da Assassin'ler bizi avlamaya çalışacak. Yani çalılarda saklanan, tepeden bizi öldürmek için atlayan, kalabalığın arasında açığımızı gözleyen kişilerle uğraşacağız. Assassin'ler yakındayken bir ıslık duyacağız, bu da etraftaki tehlike konusunda bizi uyaracak.

Oyunun geçtiği yerlerden şu ana kadar üç tane bölge netleşmiş durumda. Bunlar New York, Appalachian Nehir Vadisi ve Kuzey Atlantik Denizi. İşin içine deniz girince, *Black Flag*'in başarısında önemli rol oynayan gemi mekaniklerinin geri döneceğini tahmin edersiniz zaten. Shay, Edward'ın gemisi Jackdaw'a göre daha ufak ve daha atik bir gemi kullanıyor: Morrigan.

Tabii bu atikliğin en büyük sebebi buz dağları. Bir Titanik misali gemiler bu dağlara çarpıp yamulabiliyorlar. Hatta hasarı fazla bir gemi dağı yıkarken kendisi de okyanusun dibini boylayabiliyor. Morrigan ile bu konuya dikkat etmemiz gerekecek. Diğer bir dikkat mevzusu ise yüzeyinde buz bulunan bir okyanusta olmamız. Bazı yerlerde bu buzları gemimizle kırarak ilerleyeceğiz. Bu noktada gemi yolculuk hızından bir düşüğe geçiyor (dördüncü oyunda fırtınaları hatırlayın) ve çatırtılar eşliğinde buzda kendinize bir yol açıyorsunuz.

Doğa, denizlerdeki tek düşmanımız da değil. Shay açık denizde bordalama zevkini geniş geniş yaşarken bordalanmanın da tadına bakacak. Bunun ne sıklıkla olacağını şimdilik bilmiyoruz.

Gelelim oyunun oynanışına. *Rogue*, Gamescom'da ufak bir bölümle çıktı karşıma. Yukarıda bahsettiğim o buz ve gemi savaşlarının kontrolünü bana bıraktı. Sıkı bir savaştan sonra buzların içinde bir enkazı ziyaret ettim. Oyun görsel olarak *Black Flag* kalitesinde. Animasyonlar da aynı. *Unity*'nin artıları *Rogue*'a uğramamış yani. İki farklılık göze çarpıyor tabii, bunlardan ilki kutup bölgesine uygun canlılar. Kutup ayısını avlayıp kürk yapmaya hazır olun. Diğeri ise buz gibi suyun siz yüzerken canınıza kast ediyor olması. Pampalarla deniz keyfi selfie'si çekme şansınız daha az.

Assassin's Creed: Rogue, Kasım ayında raflarda olacak ama daha günümüz hikâyesinde neler olacağını bilmiyoruz. O nedenle bir *Revelations* vakası yaşayabiliriz. Umalım da Kenway soyunun hikâyesi tadında bitsin.



KAHRAMANLAR İSYANDA: BİZ KÖPEK DEĞİLİZ!

M&M: Heroes VII
- **TÜR:** Sıra Tabanlı Strateji
- **YAPIM:** Limbic Entertainment
- **DAĞITIM:** Ubisoft
- **PLATFORM:** PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2015

Her ulusu temsilen birer kahramanın yer aldığı basın toplantısında konuşan basın sözcüsü Dük Ivan halktan "kahraman" kelimesinin artık köpek adı olarak kullanılmamasını rica etti. Köpekleri onların da çok sevdiğini ve yanlış anlaşılmaktan da çekindiklerini belirten Ivan, sözlerini "kahramanlık müessesesinin içine ettiniz" diye isyan ederek bitirdi. **-Ömer Akdağ / Ashan**

Eski bir *Heroes* hayranı olarak Gamescom'da *Heroes VII*'nin duyurulması beni hakikaten çok sevindirdi. "*Bir sürü Heroes çıktı, bağışıklık kazanmadın mı be adam?*" diye sorabilirsiniz ama işte o işler öyle olmuyor. Sabahlara kadar harita gezip, kale kurup, ordu basıp, savaş etmek istiyorum. İstiyorum yani, yapacak bir şey yok.

Gamescom'da bir adet duyuru videosu, bir adet de oynanış videosu yayınlandı, bir de güzel bilgiler içeren bir site açıldı (**mmh7.com**). Buralarda gördüklerimizi kısaca özet geçeyim.

Oyunda 6 fraksiyon olacak. 4'ü belli: *Haven*, *Academy*, *Stronghold* ve *Necropolis*. Son 2 fraksiyon mmh7.com'da oylamayla belirleniyor. *Sylvan* vs. *Fortress* oylamasını *Sylvan* alıyor gibiydi en son. Diğer oylama da *Dungeon* vs. *Inferno* olur ve *Dungeon* alır diye tahmin ediyorum. *Fortress* ve *Inferno* da sonradan DLC'lerle gelir. 6 biraz az gibi ve *Fortress*'la *Inferno*'nun eksikliği hissedilir gibi ama dur bakalım. Ola ki *Heroes V: Tribes of the East*'teki gibi her birime ikişer yükseltme seçeneği koyarlarsa gönlümü o zaman kazanmış olurlar.

Her kalenin 3 *temel*, 3 *elit*, 2 de şampiyon birimi var. 3 de "*warfare*" birimi olacak ama bunların ne olduğunu bilemiyorum. *Balista* vs. belki. Her fraksiyonun kendine ait 4 kahraman sınıfı ve yine her fraksiyonun kendine ait teknoloji ağacı olacak (işte bu cümle kulağa çok güzel geliyor). Ha, bu arada her kalenin görünüşü adamakıllı olacak. Oynanış videosundaki *Haven* gayet şıktı. *Heroes VI*'nın ilk halinden ağızlar bayağı bir yandı tabii.

Oyunun hikâyesi ise *Heroes VI* ile *V*'in arasında geçiyor. Griffin Düklüğü'nün başındaki **Ivan**'ın diğer ırkları bir araya getirerek ortak bir düşmana karşı savaşması konu edilecek. *Heroes*'larda gayet alışık olduğumuz bir konu yani.

Heroes VII, haritalar itibarıyla *V*'e daha yakın. Renkli, ışıl ışıl, her yeri bir şeylerle dolu gibi duruyor. *VII*'de harita çok daha interaktif yalnız. Haritalar önceden yazılmış script'lerle dolu. Gösterilen görevde dev bir katapult kullanılıyor, yıkılmış bir köprü onarılıyor, çığ düşüyor, yer altında sütunlar yıkılıp yukarıdaki geçilemeyen su birikintisi geçilebilir hale getiriliyor. Bu tip olaylar yalnızca ana senaryoya mı özgüdür yoksa asıl zaman geçirilen yer olan diğer haritalarda da var mıdır bilemiyorum tabii. Bu arada haritalarda yükseltiler ve diğer yer şekilleri daha gerçekçi bir şekilde yer alıyor. Bu da *Heroes VII*'nin en dikkat çeken yeniliklerinden biri.

Savaşlar ise yine bildiğimiz gibi. Kahramanımız direkt savaşın içinde değil, arkadan büyü vs. sallamakla meşgul. En önemli fark artık iki ordunun savaş alanının direkt iki ucunda başlamaması. Düşmanlar savaş alanının ortasında da başlayabiliyor. Bu durum stratejileri bayağı etkileyecektir. Ha bir de düşmana yandan ya da arkadan vurduğunuzda daha fazla hasar verme olayı nihayet gelmiş Heroes'a da. Yalnız savaş alanının halen karelerden oluşuyor olması bana çok dokundu. Bilmiyorum ama *Heroes III*'teki altıgen sistemi gerçekten daha iyiydi ya.

Toparlamak gerekirse oynanış olarak genel yorumum, *Heroes VII*'nin, *Heroes V* ve *VI*'nın yolundan gittiği şeklinde olacak. Müthiş bir devrimsellik göremedim henüz.

Ama daha yolun başındayken anlaşalım. *Heroes III* muhteşemdi ve hiçbir *Heroes* oyunu onun seviyesine ulaşamadı ve ulaşamayacak. Bunu kabul edip yola devam edelim. Sırf bir *Heroes III* değil diye her biri de çok iyi oyunlar olan *4*, *5* ve *6*'ya oyuncular olarak hakkını veremedik. Muhtemelen 7 de harika olacak, en azından onun değerini bilelim, bildirelim.



ÇOCUK SANAL GERÇEKLİKTE ÖLMEDİ

Evet, bu sefer hiçbir şey olmadı. Genç, sanal gerçeklikle imtihanından sapasağlam, ekstra kalsiyum ve fosfor takviyesiyle çıktı. Bir terslik yok, dağılın şimdi!
-Sarp Kürkcü / Köln

1080p dediler, övdüler. Ben de Sony'ye gidip "hani bana!" dedim. *Eve Valkyrie*'ye bağlı bir Morpheus'u geçirdiler kafamdan. Görenler, ağzım açık bakındığımı söylüyor. Oculus Rift DK 1'den çok daha iyi olduğu kesin aletin. Ama hâlâ o LED lambaları sayabiliyoruz ya. O nedenle süper grafikli oyunlar ve VR için zaman var daha. Yine de gemi uçurmak nasıldı diye sorarsanız, canavar gibi derim.

THE ORDER: 1886
- **TÜR:** Aksiyon
- **YAPIM:** Ready at Dawn
- **DAĞITIM:** Sony
- **PLATFORM:** PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

20 ŞUBAT 2015

OYNADIK!



LONDRA'YA ELEKTRİK GELİYOR

ABD'de sansasyon yaratan elektrik buluşu, Avrupa kıtasını fethetmeye geliyor. Avusturyalı bilim adamı Nikolai Tesla, elektrikle yapabildiği müthiş gösterilerle halkı çılgına çeviriyor. Mumun yerini tutmasa da, seyretmesi keyifli olan bu sistem bir gün caddeleri aydınlatabilirmiş. Hayal kurmak bedava tabii. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Ready at Dawn, ilk kez AAA denebilecek bir oyun yaptığı için üstüne çok gidilmesini doğru bulmuyordum. Diğer taraftan *The Order*'ın geçtiği dönem, Londra'nın pislik ve is kaplı sokakları beni heyecanlandırıyordu. Evet, çok bir Londra oluyorum bazen. White Chapel bölgesi de hayat kadınlarıyla, katilleriyle, uyuşturucu mağaralarıyla benim oyun alanım oluyor sanki. Şimdi çok karanlık, çok kanunsuz bir hava çizdim ama *The Order: 1886*, gördüğüm kadarıyla hayalimdekine nazaran çok bir temiz kalıyor. Şubat'a az kaldı, artık objektif şekilde eğip tartmanın vaktidir arkadaşlar.

Sony standında başı-sonu belli olan bir görevi oynadım Gamescom'da. Öyle ki, daha önce E3'te gösterilen demoyla aynıydı, şu ünlü haşere silahı (thermite rifle) ile olan. Bir tuşla göğe yanıcı haşereler salıyorsunuz, sonra onları alevle besliyorsunuz. Ortam şenleniveriyor.

Oyunda ne zaman ara video bitiyor, ne zaman oynanış başlıyor ayırt etmekte zorlanıyor insan. Görsel anlamda bakacak olursak, ikisi de aynı kalitede. Oyun başından sonuna böyle eklemlenecek, arada herhangi bir yükleme (bölüm aralarını bilemiyorum tabii) de görmeyeceğiz gibi. Üstelik gördüğümüz şey güzel. Oyun, görsel olarak kaliteli ama bunun arkasında aşırı dar alanların etkisi var gibi geliyor. Oynadığımız kısım fazla bunaltıcı sokaklarda geçiyordu. Önce balkondaki





adamlar silsilesini temizliyor, sonra kendimize güvenli bir yer buluyorduk. Bu noktada *"Galahad! Auif wie die!"* falan diyorlardı bana (evet, yine bana hüsran, yine bana Almanca). Önce etraftaki bir notu alıp inceledim, sonra da başka bir olayı tetikleyerek yoluma devam ettim. Önüme gelen düşmanları silahımla eritiyor, sürekli siper alıyor, bir sonraki ara videoda seyre devam ediyordum.

The Order 1886'nın dar sokaklarındayken grafikler gerçekten güzel görünüyor, ama bu ilginç oyunun bir Doom deneyimine dönüşmesini de istemiyoruz.

Oyun bu döngü ile gidecekse, çabuk sıkacağını önceden bilmeniz lazım. Yani karar verme mekanizması, bir şeyleri değiştirme ya da kendinizce yol çizme *The Order*'ın uzmanlıkları arasında değil gibi görünüyor. Onun yerine biraz rail shooter gibi hissettiren, gideceğiniz yolun ve yapacağınız şeyin çok net gözünüze sokulduğu bir oynanışı var.

Tabii şunu da unutmamak lazım, daha önce gösterilen kurt adamlı video (tinyurl.com/ogz-kurtadam) bambaşka bir gerilim ve atmosfer sunuyordu. *The Order*'ın karşımıza çıkacak düşmanlarla, karakterlerle ve Kral Arthur'a kadar uzanan senaryosuyla bizi etkilemesi mümkün. Ha bir de, **Nikolai Tesla**'nın kankamız olması, ekipmana bakıp üretiyor olması kısmını da iliştireyim sonlara doğru, tadınız yerine gelsin biraz.

TERS GİDEN "ZAMANDA YOLCULUK" DENEYİNİN SUÇLUSU KİM?

Geçtiğimiz günlerde Amerika'da gerçekleştirilen gizemli deneyin, kuramsal diye nitelendirilen fizik teorilerini gerçeğe dönüştürmüş olabileceği tartışması sürüyor. Denekler arasında bulunan Jack Joyce, Beth Wilder ve Paul Serene'in akıbeti halen bilinmiyor. Görgü tanıkları deneklerin zamanı manipüle etme yetisi kazandıklarını söylüyor. Sevimsiz teknoloji devi Monarch'ın bu deneyde parmağı olabileceği ihtimali konuşuluyor…
-Pozan Erten / CERN Kantini



Remedy'nin yeni nesil Xbox ile birlikte duyurduğu ama bir türlü piyasaya çıkaramadığı, uzay-zamanı bile bükse 2015'in sonundan önce de piyasaya süremeyeceği aksiyon oyunu *Quantum Break* Gamescom'da şovunu yaptı. Zaten **Sam Lake**'in açıklamalarda bulunduğu ve ne zamandır beklenen ilk canlı oyun içi gösterimin Gamescom'da gerçekleşeceğini öğrendiğimiz bir video geçen aylarda yayınlanmıştı. Lake sözünde durdu ve **Microsoft** konferansında kesintisiz oyun içi görüntülerden oluşan bir video çıktı. Bu video sayesinde oyununun gecikmesinin iyiye mi yoksa kötüye mi işaret olduğunu düşünen bizler, kafamızdaki soru işaretlerine ancak yenilerini eklemekle yetindik.

"*Remedy'den yüzyılın oyunlarından biri geliyor!*" yaklaşımı ile başladığımız *Quantum Break* yolculuğu hem yayınlanma sürecinin sürekli uzaması hem de vaat edilen bereketli toprakların gittikçe kuraklaştığını görmemiz ile "*Remedy'den sağlam bir aksiyon oyunu*" yaklaşımına dönüşmek üzere. Evet, yayınlanan videoda gördüklerimiz gayet iyi. Aksiyon, grafikler, karakterimizin yetileri ve aksiyon esnasında bunların seri kullanımı en azından Remedy'nin çıtasının altında değil. Ama uzay-zaman, kuantum mekaniği gibi Remedey'nin hikâye anlatımında şov yapma potansiyeli olan konuları arka plana atmasına ve yerine karşımıza saf aksiyon çıkarmasına biraz içerledik ne yazık ki. Sam Lake her fırsatta oyunun hikâyesinin derinliğinden, oyun kahramanları anlatırken bir TV şovunun da kötü adamları anlatacağından ballandıra ballandıra bahsediyor. Biraz da icraat görelim be Sam'ciğim. Remedy gizem işini seven bir firma, belki de biraz buna güvenmek gerekebilir. Ama çıkmasına bir yıl kala bu derece büyük ve komplike bir oyun için Gamescom'a yetiştirebildiklerinin bu olduğunu düşünmek de biraz fazla iyimserlik. Birisi bu adamlara el versin arkadaşlar, olmuyor gibi.

Ama "Sevdiğimiz insanlar uzun zamandan sonra uzay ve zaman bükülmesi gibi en sevdiğimiz kavramları kullanan bir oyun yapıyor!" diyerek negatif havayı dağıtmak istiyorum. Kafasını toparlarsa, Remedy hâlâ vaat ettiklerini yerine getirebilir. Dilediği alana odaklanarak o bölgede zamanı durduran, kendi zaman düzlemini kırıp ışık hızı ile hareket eden, zamanı kontrol ettiği mekanda istediği insanı kendi zamanına çekebilen ve ne yaptığını çok iyi bilen bir baş karakteri izlediğimiz video yine de fazlasıyla etkileyici. Özellikle zamanın durduğu yerde, *Juggernaut* diye adlandırılan ve giydikleri giysi sayesinde yapay da olsa zamanı bir miktar manipüle edebilen düşmanlarla savaştığı kısımda aksiyon ve bilim damarım zıpladı resmen.

Quantum Break hakkında dergi genelinde ufak bir hayal kırıklığı rüzgarı esiyor. Ama bana kalırsa Remedy'nin elinde henüz göstermediği kozlar var. Hikâyenin çok yönlülüğü, birçok oyuncunun seçim noktaları sayesinde oluşacak farklı zaman çizgileri, bu imkânın sunacağı çevrimiçi etkileşimler, oyunun diskinin içinde gelen bir TV şovu ve Remedy'nin imzası niteliğindeki sinematik aksiyon bu oyunu hâlâ yüzyılın oyunlarından biri yapabilir. Olmazsa geri dönüp tekrar yaparlar, hatta bu geri dönüp tekrar yaptıkları oyun da olabilir. İşte zamanda yolculuğun bu kafa karıştıran ama eğlenceli yanı *Quantum Break*'in en büyük kozu olacaktır, olmalıdır da.



QUANTUM BREAK
- **TÜR:** Aksiyon
- **YAPIM:** Remedy
- **DAĞITIM:** Microsoft Studios
- **PLATFORM:** Xbox One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** **2015 SONU**

EDİTÖRLER ALMANCA KARŞISINDA ÇARESİZ

OYNADIK!



Galibiyetten son derece emin bir şekilde oyunun başına oturan Oyungezer editörleri, deneme için açık olan oyunun Almanca sürümüyle karşılaşınca tavşana döndü. Oyundaki komutları ve bağıran karakterleri hiç mi hiç anlamayan editörler, ergenlik günlerinden kalan Almancaları da yetmeyince, herhangi bir dil kullanmayan Kraken'a yem oldu. **-F. Faruk Akıncı / 2K Standı**

E3 sırasında hastası olmuştum *Evolve*'un... Dört kişilik bir avcı grubu olarak, sürekli evrim geçiren devasa bir yaratığa karşı bağıra çağıra savaşmak, beni internet kafe günlerime geri götürmüştü. Hele bir de her karakterin türlü özellikleriyle taktik kasıp epik bir zafer kazanınca tadından yenmez hale gelmişti olay. Gamescom'da Sarp, Tuğbek, Faruk trio'su olarak bir deneme daha yapalım dedik. Hatamız, dört kişilik takıma tanımadığımız iki kişinin dalmasına izin vermek; daha da büyük hatamız Tuğbek'in Kraken'ı kontrol etmesine göz yummak oldu. Ben yine klasik assault'u alıp yardırayım, mühendis kafalı Sarp da trapper'ı alsın yürüyelim derken, özellikle medic dostumuzun kafasına göre takılması ile eski tüfek Tuğbek'e karşı şansımız kalmadı. *Evolve*'da kahraman olayım diye hiç kasmaya gerek olmadığını böylece görmüş olduk. Yaratığın son haline gelmeden önceki ilk iki seviyesinde Sarp'ın Kraken'ı hapsetmesi, benim elimdeki lav silahının hasar gücüyle birleşince Tuğbek'e zor anlar yaşatsak da, dinozor FPS'ci Tuğbek kendini her seferinde kaybettirmeyi başardı. Zaten Kraken son haline evrimleşince takım olmayı beceremeyen bizim ekip sinekler gibi avlanmaya başladı. Terbiyesiz Tuğbek hele bir de medic'i tek yakalayıp adamı köftelik kıyma haline getirince bir süreden sonra işi şova dökmeye başladı. Elimdeki kalkandan ve hayvani HP'den faydalanıp az buçuk direnšem de, mabadımda 38 çeşit garip güç kullanan Tuğbek'in önünde hiç şansım yoktu.

Peki, ezilince oyun hakkındaki fikrim değişti mi? Kesinlikle hayır! Bu oyun bomba gibi geliyor, benden söylemesi. Son zamanlarda oynadığım en iyi FPS oyunu diyebilirim. Hele bir çıksın, ortalığın tozunu atmazsam ne olayım... Bu arada CryEngine ehil ellerde halen tarihin en sağlam grafiklerini vermeye devam ediyor, bunu da bir kenara not edelim.

EVOLVE

- **TÜR:** FPS
- **YAPIM:** Turtle Rock
- **DAĞITIM:** 2K
- **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

10 ŞUBAT 2015



HİMALAYALAR'DA BÜYÜK PATLAMA

Sakinliğiyle dikkat çekmesi gereken, huzur ve soğuk bölgesi Himalayalar'da yan koşarak zıplayan bir adam dehşet saçıyor. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Son üç aydır sürekli bilgileri güncellediğimiz *Far Cry 4*'ü de oynattılar bana (zorla öksürük şurubu da içiyorum bazen). Çok mıymıy anlatıyorum, çünkü E3'te olan ve bir üsse girdiğimiz bölüm vardı sadece. Co-op yoktu, wind suit yoktu, tırmanma halatı yoktu. Pek bir **4** değildi yani oyun. Ne zaman ki kendi maceramızı yaşamaya başlayacağız, o zaman işler güzel olacaktır emin olun. Ama bu haliyle şimdilik "Hıııı" dedirtiyor, o kadar.

OYNADIK!





FAR CRY 4

- **TÜR:** FPS
- **YAPIM:** Ubisoft
- **DAĞITIM:** Ubisoft
- **PLATFORM:** PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

19 KASIM 2014



MGS V: THE PHANTOM PAIN

- **TÜR:** Aksiyon / Gizlilik
- **YAPIM:** Kojima Productions
- **DAĞITIM:** Konami
- **PLATFORM:** PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2015

TATLI DİL İŞE YARAMADI

XOF askerleri bir barakaya kıstırılan Snake'i dışarı çekmek için beklenmedik bir yönteme başvurdu. "Snake'ciğim, hadi çık dışarı bebeğim, hayatımın anlamı, yapma böyle" şeklinde tatlı dile başvuran XOF birimleri o anda bilinçlerini yitirdi ve gözlerini açtıklarında hastanedelerdi. Durumları iyi olan askerlerin kafalarının arkasında birer kızarıklık tespit edildi. **-Ömer Akdağ / Afganistan**

Büyük çaplı *MGS* sunumundan önce kısa süreliğine Sony'ye misafir olan Kojima eğlenceli bir videoyla güldürdü bizi sağ olsun. Malumunuz, kutular en büyük dostumuzdur ve görünüşe göre dostluğumuz bir adım ileriye taşınmış. İçine girdiğimiz kargo kutularının üzerlerine bikinili hanım resimleri ekleyerek düşman askerlerinin dikkatini fazlasıyla efektif bir şekilde dağıtabiliyoruz. Evet, kulağa geldiği kadar tuhaf. ^_^

Ertesi günkü *MGS* sunumunda ise daha derli toplu bir oyun seansı bizleri bekliyordu. Aslında Kojima mini bir çakallık yaparak "farklı oynanış stillerinin olanaklı olduğunu göstermek adına" E3'te gösterilen bölümün aynısına yer verdi bu sunumda. Pek şikâyetim yok tabii, yine mest olarak izledik.

Hatırlarsanız E3 gösteriminde Snake, Afganistan'daki bir üsse dalıyordu. Dalıyordu derken kafa göz dalıyordu yani, gizlilik falan hak getire. Bu kez ise aynı bölüm tamamen gizlenerek, fark edilmeden geçildi.



Oyun dünyasının oyuncuya tepki veren yapısı özellikle başarılıydı kanımca. Şöyle ki; E3'teki görevden sonra kayıt alınmış ve Gamescom'daki görevde bu kayıtlı oyun kullanılmış. Yani Snake aynı bölgeye ikinci kez gidiyor gibi bir durum vardı. Snake önceki gelişinde bayağı bir kavga gürültü çıkardığı için de bölgedeki asker sayısı artırılmış, bolca headshot yaptığı için de askerler kask takmaya başlamış. Oyun içinde yaptıklarımızın karşılaşacaklarımızı dinamik olarak etkiliyor olması süper.

Onun dışında Snake, *Ground Zeroes*'tan ve diğer videolardan alışık olduğumuz aksiyonlara giriyor. Düşmanları arkadan yakalayıp bayıltıyor, onları sorguya çekiyor, pusu kuruyor, kutusunu kullanıyor ve Miller'ın yerini gösteren belgeye ulaşıyor. Yalnız kaçarken yaptığı şekle özellikle hasta oldum. Bir cipe önce C-4, sonra fulton takıyor ve yukarıda devriye gezen helikopteri haklıyor. Saygılar.



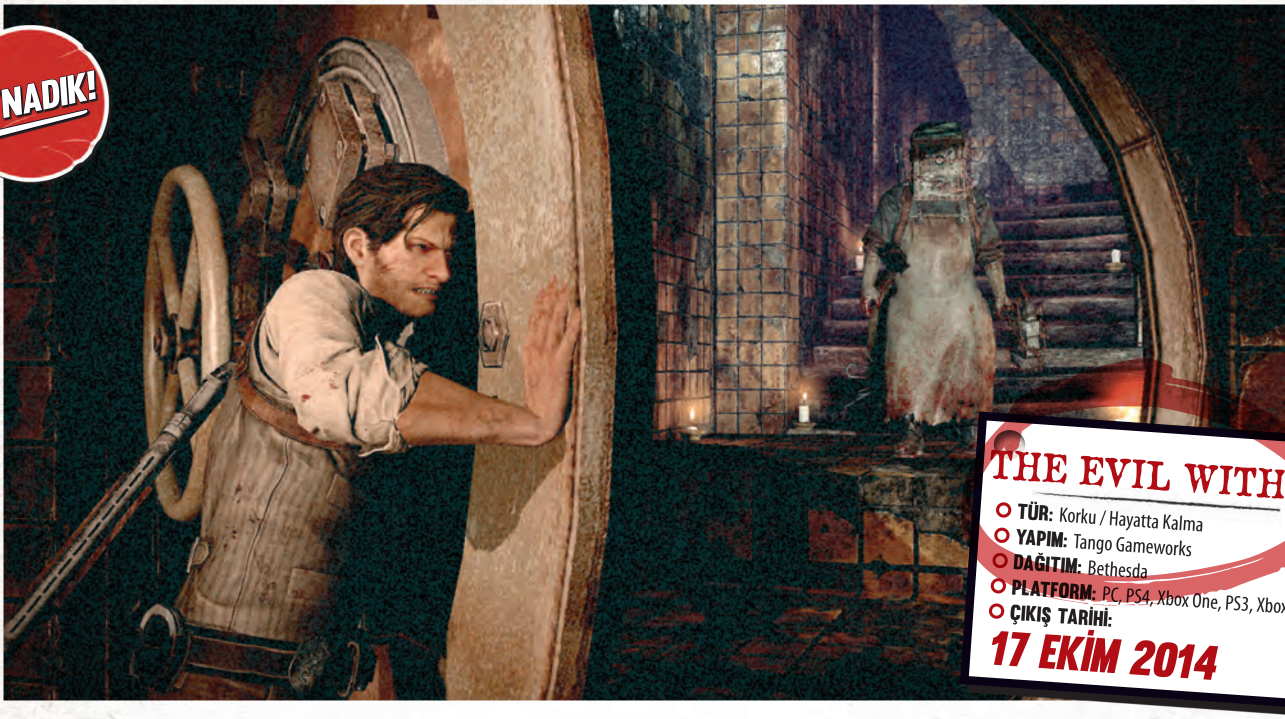
MGS V'in PC'ye geleceğinin açıklanması büyük heyecan yarattı, fakat bu kez de herkes önceki MGS'leri nasıl bitireceğini düşünüyor kara kara.

Bildiğiniz gibi oyunda oyuncuların birbirlerinin üssüne sızması şeklinde gerçekleşen bir multiplayer modu olacak. Bunun tam olarak nasıl işleyeceğini de görmüş olduk Gamescom'da. Devriye askerlerini, lazer sensörlerini vs. geçerek üssün merkezine ulaşmaya çalışıyoruz. Yolda giderken de ağır savunma silahlarını, kaynak dolu konteynırları ve tabii diğer askerleri fulton ile üssümüze yolluyoruz. Ama elbette diğer oyuncunun gelip bizi enselemе ihtimali her daim var.

En güzel haberi ise sona sakladım. *MGS V: The Phantom Pain* ve de ön oyun *MGS V: Ground Zeroes* PC'ye de geliyor! PC'nin gücünü arkasına almış, Fox Engine ile yapılmış bir *Metal Gear Solid V* diyorsun. Yerim ben onu.

Yalnız konuyla ilgisiz kalmış PC'ci arkadaşları baştan uyarayım: Oyun hikâye odaklı olduğundan o vakte kadar önceki oyunları bir şekilde oynamaya bakın.

OYNADIK!



THE EVIL WITHIN

- **TÜR:** Korku / Hayatta Kalma
- **YAPIM:** Tango Gameworks
- **DAĞITIM:** Bethesda
- **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
- **ÇIKIŞ TARİHİ:**

17 EKİM 2014

BASIN KİTİNİ GÖREN EDİTÖRLER OLAY ÇIKARDI

Fuarlarda firmaların basın mensuplarına dağıttığı hediyelikler bu kez sorun oldu. The Evil Within demo çıkışında kendilerine uzatılan poşetin içindeki bebek bezini fark eden editörler olay çıkardı. Araya karton kafalı görevlilerin girmesiyle iyice tuhaf bir hale gelen olay, standın hemen karşısındaki waffle'cıdan gelen kokular sayesinde son buldu. Taraflar birbirine waffle ısmarlayarak olayı tatlıya bağladılar.
-F. Faruk Akıncı / 2K Standı

Benim için Gamescom'un oyunu... Bethesda nasıl yaptıysa, Gamescom'un tüm gürültüsünü kesmeyi başaran bir stand dikip içini zifiri karanlık hale getirmiş. Her konsolun başına birer mum dikip ortamı iyice germeyi başarmış. Zaten oyunu deneyeceğim için heyecanlıyım, hazırlanan ortamı görünce iyice aklım gitti. Uzunca bir zamandır bu oyunun korku/hayatta kalma türünün yeniden doğuşu olacağını yazıp çiziyorum. Epeydir bağımsız geliştiriciler bu türde müthiş yapımlar ortaya çıkardılar ancak büyük ölçekli prodüksiyon gelmiyordu. Neyse uzatmayayım, türün yaratıcılarından Shinji Mikami'nin nasıl bir oyun yarattığını çok merak ediyordum ve sonunda *The Evil Within* kanlı canlı karşımdaydı. Geliştiriciler, oyunun ilerleyen saatlerinden itibaren bir kayıt dosyası almışlar, ben de zorunlu olarak o noktadan oynamak zorundaydım. Dolayısıyla hikâye hakkında herhangi bir ipucu yakalayamadım ancak karşımda duran atmosferin bugüne kadar bir oyunda gördüğüm en yoğun atmosferlerden biri olduğunu söyleyebilirim. Ne yalan söyleyeyim, oyunun fragmanlarındaki grafikler idare ederdi ancak oyunu görünce nutkum tutuldu diyebilirim. Bir şekilde oyun için grafikler bugüne kadar gösterilmiş fragmanlardan çok daha iyi. Mikami-san, kullandığı renk paleti, seçtiği dokular, mimari, uzak açıları hafif buğulaması gibi görsel seçimlerle yoğun bir atmosfer yaratmayı başarmış. Siz ekrana yaklaştıkça fark ettirmeden ağır ağır kollarıyla sizi kendine doğru çekiyor. Eski korku/hayatta kalma oyunlarının lezzetini yeni nesil grafiklerde yeniden bulmak, benim gibi türün iflah olmaz hayranları için kanlı bir şenliğe dönüşecek.

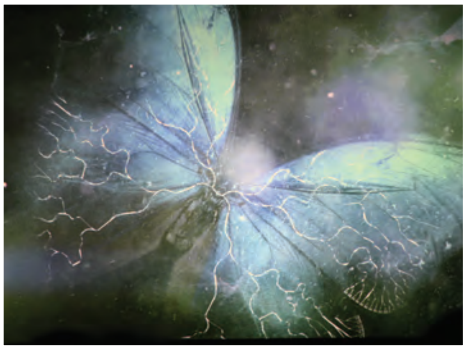
The Evil Within bir hayatta kalma oyunu... Yani elinizdeki malzemeyi, cephaneyi ustalıkla ve idareli bir şekilde kullanmayı bileceksiniz. Yaklaşık yarım saatlik oyun süremde 5 mermi, 5 de pompalı fişeğiyle saklanmaktan başka bir şey yapamadım. Cidden oyunda nereden ne çıkacağı belli olmuyor, oyun alanı geniş ve karmaşık. Ortalıkta sizi gömmek için hazır bekleyen düşmanlar ve tuzaklar var. Her an tetikte olmazsanız anında gümleyebiliyorsunuz. Hatta oyunun kimi kısımları script yerine rastgele gelişiyormuş gibi geldi bana... Yıllardır türün her oyununu oynamış olmanın verdiği tecrübeyle demo boyunca kendimi yem etmemeyi başardım. Öldüremediysem mutlaka kaçtım ve hedefe gitmek için değil, kısa zamanda mümkün olan en fazla yeri görebilmek için kastım: Şu kadarını söyleyeyim, korkunun da farklı katmanları var... Duvara yansıyan şömine alevinin ışığında, ağır ağır gölgesi yükselen ne olduğu belirsiz bir ucubenin çıkardığı sesten tırsıyorsunuz ama ne zaman nereden çıkacağı belli olmayan bir hayaletin sürekli peşinizde olduğu fikri çok rahatsız edici. Açtığınız her kapının ardında bir sır, bir ipucu ya da sizi bekleyen bir şey var... Bu arada bahsetmeden bitirmeyeyim: Oyun akıyor! Kontroller keskin, nişan alma düzgün, vuruş hissiyatı yerinde... Üzerine oyunun şanssız kahramanı Sebastian'ın yeteneklerinin gelişebildiğini de gördük. Mikami-san'ın tüm deneyimini aktardığı, muhteşem bir oyunla karşı karşıyayız. Çok sabırsızım ahali... Çok!

OYNADIK!



UNTIL DAWN

- **TÜR:** Korku / Macera
- **YAPIM:** Supermassive Games
- **DAĞITIM:** Sony
- **PLATFORM:** PS4
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2015



GENÇLERİN EĞLENCE EVİNDE KATLİAM!

ABD, yine büyük bir acının yasını tutuyor. Toprak yoldaki döküntü benzincide çalışan, dişlerinin çoğu dökülmüş amcanın "Oraya en son elli yıl önce gittiler. Oraya giden geri gelemez" uyarılarına tahminen amcayı anlamadıklarından kulak asmayan gençler kötü bir sürprizle karşılaştı. **-Sarp Kürkcü / Köln**

Sony'nin Gamescom öncesinde 10'ar saniyelik iki teaser videosu vardı. Tahminlerimiz *Until Dawn*'dan yanaydı ve bunu Oyungezer Online'da sizlerle paylaşmıştık zaten. Ha ne oldu? Haklı çıktık. Ama bir *God of War* karşılasaydı bizi de yanılmış olsaydık keşke. Ama olsun, elde olanla mutlu olmak lazım.

Until Dawn, 2012'de bahsi geçen ama sonra sessizliğe gömülen bir oyun. Şimdiyse PS4'ün, özellikle Dualshock 4'ün artılarını da yanına alarak karşımıza çıkıyor. Gamescom'da karanlık bir alanda kulaklığı takıp başından sonuna kadar demoyu oynadığımı söylersem aslında karşımızdaki oyunun bir *Outlast*, bir *P.T.* ya da bir *The Evil Within* olmadığını anlarsınız. Onlar beni aşıyor çünkü.

Sekiz arkadaş, birlikte ufak bir kış tatili kaçamağı için dağda bir kulübeye giderler. Ve evet, bu deli insanlar bu olayı tam da arkadaşlarının ölüm yıldönümünde yaparlar. Üstelik bir sene önce ölen Sarah'yı, hoşlandığı çocuğun önünde madara falan etmişler, rezil olmuş kız. Tam bir çarpık Amerikan Jersey Shore arkadaş ilişkisi yani. Tiksinmemek mümkün değil. Ama bu grubun bilmediği şey, o kulübede psikopat bir katilin (ve tahminen ölen kızın ruhunun) başlarına binbir türlü bela açacağı.

Oyunun bize vadettiği şey kimin ölüp kimin kalacağına karar verdiğimiz bir macera. *Heavy Rain*'i hatırlatan kamera açıları, alana girdiğimizde etkileşime gireceğimiz şeylerin üstündeki ikonlar falan tam bir macera oyunu yapısında. Hatta *Heavy Rain* gibi, *Until Dawn* da konsolun kontrol kolunun özeliklerinden yararlanıyor. Mesela karakterlerin elinde fenerler var. Bu feneri, Dualshock 4'ü etrafa tutarak yönlendiriyorsunuz. Üstelik algılaması çok iyi. Duvarda merak ettiğiniz bir şey varsa kontrol kolunun önündeki ışığı sanki oraya döndürüyor gibi kolu çeviriyorsunuz. Ya da bir nesneyi elinize alıp incelerken kontrol kolunu çevirerek sağına soluna falan bakıyorsunuz. Bir anahtarı kilide soktuğunuzda... anladınız işte.

Bize sunulan demoda Sam(antha) ve Josh'un sürecini görüyorduk. Sadece bir yerde "BÖ!" yöntemini uygulayan oyun, geri kalan yerlerde "Geldi gelecek ıyyy!" ruhuyla götürüyor sizi. Hangi karakterle yola devam edeceğiniz, ne taraftan gideceğiniz, konuşmanızın yüreklendirici mi kaçmaya yönelik mi olduğu gibi konuları hep seçiyorsunuz oyunda. Bize söylenen, bu seçimlerin gerçekten bir şeyleri değiştiriyor olduğu. Hatta demonun sonunda gerçekten kimin ölüp kimin kaldığına biz karar veriyoruz. Bu sahne vurucu olsa da, uzun vadede neleri değiştireceğini şimdilik bilmiyoruz.

Until Dawn, PS4'e özel olduğundan ve genelde bir binanın içinde geçtiğinden (ikincisi söylenenler üzerinden yapılan bir tahmin tabii) gayet güzel görünüyor. Tabii nasıl bir kulübeyse karşımızdaki, altında bilinmedik mahzenler, kesimhaneler falan çıkıyor. Zaten böyle çılgın binalar bir tek Amerika'da var.

Oyun, seslendirme (ve mimik aktarımı) konusunda da ünlülerle çalışıyor. Sam'i Hayden Panettiere (*Heroes*), Josh'ı ise Rami Malek (*The Pacific*) oynuyor. Kadronun kalanı da benzer sağlamlıktadır diye tahmin ediyorum.

Ama net konuşmak lazım. Bu oyun bir klasik olmayacak. Senaryosu, işlediği karakterler ve ayaklarını bastığı konsept açısından bu normal. "Cheesy" dediğimiz, B tipi bir korku dünyasının oyunu olacak yani. Ama bu kötü bir şey mi? Hiç de bile. Oynarken eğleneceğimiz, korksak bile arkadaşla patlamış mısır savaşına girebileceğimiz bir oyunun nesi kötü olur ki? Her oyundan bir *The Last of Us* seviyesi beklememize gerek yok. *Until Dawn* eğer demodaki atmosferini oyuna yayabilirse, harcadığınız vaktin hakkını ziyadesiyle verecektir.



MARVEL HEROES 2015



David Brevik Projeci Başı

Marvel Heroes, ilk çıktığında olumsuz karşılanmış olmasına rağmen pes etmiyor, sürekli yenileniyor ve 2015'te Marvel Heroes 2015 adıyla bir çıkış daha yapmaya hazırlanıyor. Biz de mikrofonlarımızı projenin başındaki kişi David Brevik'e uzatıyoruz. **-Tuğbek Ölek / Köln**

David: Marvel Heroes aynı anda hem bir aksiyon-RYO hem de bir DVO. Diablo'ya çok benziyor. Oyunumuz geçen yıl çıktı ve doğrusu pek de iyi yorumlar almadı. Bu nedenle son bir yıldır üzerinde yoğun bir şekilde çalıştık, oyunu sürekli daha iyi ve daha iyi hale getirdik. Her hafta yeni güncelleme yayınlıyoruz; yeni özellikler, yeni kahramanlar ekliyoruz. Mesela film ile birlikte oyuna çok sayıda Guardians of the Galaxy içeriği ekledik. Artık oyunda Star-Lord olarak oynayabiliyorsunuz. Rocket en baştan itibaren seçilebilir haldeydi ama onun için de çok sayıda güncelleme hazırladık.

Tuğbek: Marvel Heroes, Guardians of the Galaxy'ye sahip tek oyun, değil mi?

Birkaç mobil oyun var ama GotG karakterlerine sahip tek hardcore oyun olduğunu söyleyebiliriz. Oyuna yeni bir alan olarak çok güzel bir görselliğe sahip Bronx Zoo'yu ekledik. Burada sürüngen türünden birçok yeni düşmanımız da var. Sürüngen ayılar, sürüngen maymunlar, sürüngen köpekbalıkları... Her neyse, yani her şey çılgınca burada. Yeni çıkacak olan Brooklyn Patrol adında bir endgame modumuz var. Bunun dışında oyuna başarım sistemi ekliyoruz. Bir sonraki ekleyeceğimiz kahraman ise hem diğer oyunculardan hem de düşmanlardan güç çekebilen Rogue. Ayrıca bu sonbaharda oyuna seçilebilir kötü karakterler de ekleyeceğiz.



Venom var mesela?

Evet, aynen. Venom var. En fazla talep edilen karakter kendisi. Juggernaut, Magneto ve Venom ilk ekleyeceğimiz kötü karakterler ve çok daha fazlasını eklemeye devam edeceğiz. Hikâye de bu duruma uygun şekillenecek.

Elinizdeki fikri mülke dünyanın en değerli fikri mülkü diyebiliriz sanırım?

Evet, aynen.

Muhtemelen çok büyük bir lisans ücreti ödüyorsunuz.

Evet.

Online oyun dünyasında böyle büyük bir fikri mülkü temsil etmek nasıl bir şey?

Oldukça zor aslında ama bu zorluğa göğüs germemiz gerektiğini projeye başlarken biliyorduk. Fikri mülk size bilinirlik kazandırmada çok faydalı ancak aynı zamanda oyun bakış açısından son derece sınırlayıcı da olabiliyor.

Ama geldiğimiz yerden memnunum. Başlangıçta olduğundan 4 kat fazla günlük oyuncuya sahibiz. Şu an her şey çok pozitif gidiyor. Güney Amerika ve Rusya gibi daha farklı coğrafyalara da girmeyi planlıyoruz. Oyunu Türkçe ve Polonyaca gibi dillere çevireceğiz. Ve önümüzdeki yıl da Asya'ya gireceğiz. Belki ondan sonra da konsollara çıkmayı düşünebiliriz.

Konusu açılmışken Türkiye için yapmayı düşündüğünüz şeyleri öğrenebilir miyim?

Oyunu yıl sonuna kadar Türkçeleştirmeyi planlıyoruz. Şu an bu işi en iyi şekilde yapabilecek ekibi aramakla meşgulüz. Pazarlama gibi konularda destek alabileceğimiz yerlerle görüşüyoruz ama servis sağlayıcılığı ve yayıncılığı kendi bünyemizde yapacağız. Türk oyuncuların vereceğimiz destek konusunda da endişesi olmasın. Türkiye için Türkçe destek veren yetkililerimiz bulunacak.

Bunu duymak güzel. Şu sıralar malum, Marvel'dan çıkan da bir sürü materyal var. Çizgi roman olsun, film olsun, oyun olsun, televizyon dizisi olsun... Siz oyunda hangilerini takip etmeyi planlıyorsunuz?

Ana fikir hepsinin en iyi yönlerini almak. Bu yılın sonlarına doğru çizgi romanlara yöneliyoruz. Sonrasında Avengers 2 çıkıyor ki ona dair bir şeyler yapmazsak aptallık etmiş oluruz. Sonrasında Antman filmi, Daredevil'ın televizyon dizisi derken oyuna katabileceklerimizi sürekli takip ediyor olacağız.



Peki öyleyse, teşekkür ederim.

Ben teşekkür ederim. ■



DRAENOR'DAN GELEN SALGIN ALARMI!

WOW: WARLORDS OF DRAENOR
- **TÜR:** DVO
- **YAPIM:** Blizzard
- **DAĞITIM:** Activision
- **PLATFORM:** PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** **13 KASIM 2014**

Zararlı haşereyle mücadele konusunda haklı bir üne sahip Azeroth toprakları bu kez yeni bir salgınla sarsılıyor. Gelen haberlere bakılırsa belediyenin ihbar masasına farklı mahallelerden yardım isteği yağıyor. İsmini vermek istemeyen bir belediye görevlisi "Henüz net değil ama galiba orklarla karşı karşıyayız" diyerek panik havası yarattı. **-Hakan Özgül / İstanbul**

İtiraf ediyorum: Blizzard'ın her yeni genişleme paketini yazdığımda en az onlar kadar heyecanlanmaya çalışıyorum ama bu iş gittikçe zorlaşıyor. Belki *WoW*'un önümüzdeki aylarda onuncu yaşına girişi etkili olabilir, belki de aradan geçen zamanın bana bir oyunudur bu. Ama yine de yeni bir genişleme paketi demek yeni içerik demek, yeni içerik demek yapılacak pek çok şey demek!

World of Warcraft'ın geçen yıllarda güzel yaşlanıp yaşlanmadığı konusu muallakta. Bunu netleştirmek için Blizzard geliştiricileri verdikleri her röportajda, *Warlords of Draenor*'un önceki genişleme paketlerine göre daha esnek şekilde geliştirildiği ve oyuncuların isteklerine göre yeni içeriklerin ortaya çıkacağını üzerine basa basa söylediler. Ve artık iki senede bir değil, her sene bir genişleme paketi çıkacağını duyurdular. Bu doğru bir adım olsa gerek, zira *Warlords of Draenor* çıktığında *Mists of Pandaria*'nın son zindanı olan Siege of Orgrimmar bir yaşını geçmiş olacak. Bu yıpranma hali zaten kendini abone sayılarında da gösteriyor; son raporlara göre oyuncu sayısı 6,7 milyona düştü. Bu yine de pek çok yeni nesil DVO'nun hayallerinde göremeyeceği bir sayı, ondan Blizzard panik yapmıyor ama yaşlı oyunun bu haliyle eski parlak günlerini yaşamayacağını da itiraf ediyor.

Ama sanırım yaptıkları söylediklerinden çok daha anlamlı, bunu görmek için *Warlords of Draenor* sinematiğine bakmanız yeterli. Grom ve Garrosh Hellscream'ın Orc tarihindeki en yıkıcı anı, yani Burning Legion tarafından köleleştirilmelerini engellediği olayı anlatan bu sinematik etraflıca anlaşılması için o kadar fazla Warcraft tarihçesi gerektiriyor ki, Blizzard'ın artık yeni oyunculardan çok eski oyuncuları çekmeye çalıştığını düşünmemek elde değil. Yine de, *Warlords of Draenor*'un sinematiği Blizzard'ın yaptığı en iyi (ve en uzun!) sinematiklerden birisi olarak herkesin ilgisini çekmeyi başardı.

Betada gördüğümüz kadarıyla, eskisine sadık bir şekilde güncellenen karakter modelleri ve animasyonlar oyunu görsel olarak başka bir seviyeye taşımış ve özellikle de Draenor'un yabancı doğası ve yaratıklarıyla çizdiği atmosfer, *World of Warcraft*'a uzun süreden sonra farklı bir pencereden bakıyormuş gibi hissettiriyor. Zaten Blizzard'ın savaşma sistemini 2010'lu senelerin standartlarına çekmek için çalışmaya başladıklarını çıtlatması, World of Warcraft'ın gelecekte pek çok açıdan farklı bir şekle bürüneceği konusunda hepimize fikir veriyordu.

Hakkında uzun uzun konuşulabilecek yeniliklerine rağmen *Warlords of Draenor*, Gamescom'dan -gelecek için ima edilen her şeyi bir kenara koyarsak- sakin bir şekilde geçti. Belki de bu paket bir temeldir. Belki de oyundaki eşyaların özelliklerinin güncellenmesi ve grafiksel değişikliklerin altında, gelecek için atılmış radikal değişikliklerin tohumları vardır. Belki de o yıllardır yollarını gözlediğimiz *World of Warcraft*'tan sonraki yeni DVO, yine *WoW*'dur! Ah Hakan, yine hayal dünyasına daldın... Kendine gel!



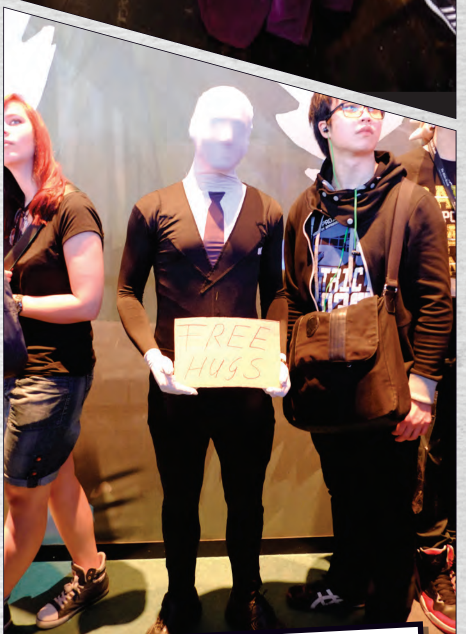


GAMESCOM 2014 MODASI

Cosplay Köyü bu yıl da Gamescom'daki en renkli, en yaratıcı, flaşların en çok patladığı bölge oldu. Şıklar da vardı rüküşler de. Ürktük de, güldük de. Ama hayır, Slender'a sarılmadık.











Magdha'yı yüzlerce kez loot'ladıktan sonra karşısında görünce insana bir utanma geliyor.

Toynakları, boynuzları ve iki metreyi aşan boyuyla koridorda karşılaştıkça yol verdiğimiz ablanın ne cosplay'i yaptığını hâlâ bilmiyoruz.













BU KIZLAR NEDEN SOMURTUYOR?



Cosplay'ciler fotoğraf çektirmeyi sever dediler...



Çekinme, hepsi çok sıcakkanlıdır dediler...



Yanlarına gidince hani gülümseyiverirler?

Meğer kızları değil, tavşanları kastetmişler :(

THE END

13-17 AGUSTOS 2014



MESSE'NİN ARKA SOKAKLARI

Hayır, sevgili okur… Siz Messe'nin büyüklüğünü bilemezsiniz. O ayaklara nal çaktıracak hale getiren uzun koridorları, tersinizi düz yapacak kadar geniş salonlarını kavrayamazsınız. Anlayamazsınız… Altı yıldır Gamescom'a ev sahipliği yapan Messe o kadar büyüktür ki yakında Köln şehrini yutacak hale gelmiştir. Ve sevgili okur… O koca Messe'yi dolduran Gamescom, sadece ışıklı firma standlarından, yüzüne bakmaya kıyamadığın cosplay'cilerden ibaret değildir. Arka sokaklar, dikkatle bakmadan farkına varamayacağınız gizemler ve sürprizlerle doludur… Ve yorgun insanlarla… **-Faruk**



Bağımsız oyunlar deyince aklınıza ne gelir bilmiyorum ama bir akıl hastanesinden tekerlekli sandalyeyle kaçtığınız ve birilerinin üzerinize bir şeyler sıktığı bir oyun olabilir mesela…



Dindar oyuncular toplanıp İsa'nın eline gamepad'i tutuşturuvermişler… Peki, ne yapıyorlar? Oyunlarda din kavramlarını kazıyıp buluyor, sonra bununla ilgili podcast'ler hazırlıyorlar.



Bir zamanlar oyun nasıl bir şeydi sorusunun tüm cevapları burada. Video Oyunları Müzesi'nin standında bugüne kadar piyasaya çıkmış her oyun cihazını bulabiliyordunuz.



İşte burası… Bir nerd'ün en ıslak hayallerinin gerçeğe dönüştüğü yer. Uçsuz bucaksız bir alanda sadece oyunla ilgili eşyalar!!! TL'yi 3 ile çarpma derdi olmasaydı iyiydi…



Bu kadar gezmek sizi acıktırdıysa dünya mutfaklarının fast-food versiyonlarının bulunduğu alana dalabilirsiniz.

13-17 AGUSTOS 2014



Yemeği fazla mı kaçırdınız? Hızlıca eritebilirsiniz.



Bağımsızsan fanzin çıkaracaksın arkadaş. Burada en bir bağımsız editörümüz Sarp'ı gazeteci çocuk cosplay'i içinde görüyoruz.



Uzaktan kumandalı arabaları sever misiniz? Bu arkadaşlar kadar sevemezsiniz. Yarışmalarından çok, araçlara nasıl bakım yaptıklarını gördüğümde tutkularına saygı duydum.



Gamescom'u bilgisayarlarının başındaki izleyicilere bu camekanın içine hapsolmuş cefakar bir kadro ulaştırıyordu.



Bir yerden sonra hiç tatava yapma... Bulduğun ilk düzlüğe bırak kendini... Zaten fuar güvenliği belli bir saatten sonra boşları topluyor.



Dali hâlâ yaşasaydı, sanırım güncel eserleri buna benzerdi. Code of Surrealism adlı sanat galerisi yeni medyanın farklı şekillerde sunulduğu tuhaf bir dehlize benziyor.



Askerlik cidden yan gelip yatma yeri değil. Yeri geldi mi çoluk çocuğun kaynadığı fuar ortamına gelip tüm ekipmanların başında nöbet tutacaksın.



inceleme

Bilen Adam

OYUNCU KİMDİR?

On yıl öncesine kadar “oyuncu” (gamer) denildiğinde akla gelen insan tipi genç erkeklerdi. O dönemde 13-25 yaş aralığında olan, kendine has bir dil kullanan, hafif (veya fazla) asosyal, zeki, bilgisayar ve video oyunları hakkında herkesten çok şey bilen insan grubuydu oyuncular. Diğer oyuncu arkadaşlarıyla takılır, dışardan dinleyenlere konuştukları şeyler bazen tuhaf (“abi dikkat onun damage’ı 2d10!”) bazen de korkutucu gelirdi (“benim takımda Ivanov diye bir sniper var, attığını vuruyor abi, 23 leşi var görevlerde”).

Önceleri mahallelerde, okullarda kendi aralarında takılır, bilgisayar dükkanlarında muhabbet ederken internetin yaygınlaşmasıyla sosyalleşmeye başladı bu oyuncular. Kendi ülkeleri dışından oyuncularla karşılaştılar. DVO’ların yaygınlaşmasıyla, bu yabancı oyuncuların kimisiyle kaynaştılar, kimisinin davranışlarını yadırgadılar. Ama genel olarak, uluslararası bir oyuncu kimliği hep gündemde oldu.

Ama on yıl öncesinden itibaren bir şeyler değişmeye başladı. Rusya, Çin, Uzak Doğu ve Kore gibi “daha yabancı” yörelerden oyuncular bu camiaya katılmaya başladı önce. Artık çevrimiçi oyunlar dil bölgelerine ayrılıyor, aynı harfleri bile kullanmayan oyuncular bazen bir arada, bazen tamamen ayrı sunucularda oynuyorlardı. Tüm oyun kültürüne hakim olmakla övünen oyuncular için, resmin büyüklüğü artık oyun dünyasının her yanını aynı anda görmeye ve bilmeye imkân vermeyecek derecede artmaya başladı.

Sonra, facebook.com diye bir şey açıldı.

Sosyal ağların icadıyla birlikte her şey değişti. Dünya değişti. Oyun dünyası değişti. İnsanlık değişti. Teknoloji değişti. İletişim yöntemlerimiz, birbirimize bakışımız değişti. Oyun oynayanların sayısı logaritmik olarak arttı. Ancak değişmeyen bir şey vardı: Kendine “ben oyuncuyum” diyenler... Bir kısmı yaşı ilerledikçe oyun dünyasından gerçek dünyaya yatay geçiş yapmıştı zaten. Geride kalanlar ise sevdikleri türde oyunları, sevdikleri firmalardan, sevdikleri şekilde görmek isteyen bu kişiler, değişimden pek hoşlanmadılar. Akıllı telefonlarında bıcır bıcır oyunlar oynayan anneler, kız kardeşler, dedeler yüzünden oyuncu kimliklerinin sulandırılması hoşlarına gitmedi.

Kendilerine “oyuncu” diyenlerin arasında 2000’li yıllarda doğanlar eklendikçe, bu değişime kapalı, oyuncu profilini “13-25 yaş arası ‘cool’ erkekler” olarak görenlerin “diğerlerine” bakışı çarpılmaya başladı. Rekabetçi oyunların artması, YouTube ve Twitch gibi platformlar üstünde birbirinin görüşlerine, fikirlerine saldırma / benzer fikirdekilerle bir araya gelme imkânı bulan oyuncuların çoğu giderek acımasızlaştılar.

Çok kısa, sadece otuz yıllık adamakıllı bir geçmişi olan oyun sektörünün tüketicileri sahip oldukları en değerli kimliğe o kadar sıkı sıkıya tutundular ki, parmaklarının kilitlendiğini, damarlarından kan gitmediği için kangren olmaya başladığını fark etmediler.

Böylece zehirli topluluklar oluşmaya başladı oyuncular arasında. Forumlarda, YouTube yorumlarında, rekabetçi oyunların içinde, free2play oyunlarda. Kendine benzemeyenleri sevmeyen, farklı fikirlere kapalı, sık sık nefret nöbetleri geçiren bir çocuk haline döndük topluca.

Geçen aya damgasını vuran “oyunlarda kadınların cinsel ve istismara açık bir obje olması” konusu ve Anita Sarkeesian muhabbeti sorunun sadece bir parçası. Kendisine yönelik ölüm tehditleri gerçektir veya kurgudur. Oyun oynayan herkesin birey olarak silkinmesi lazım. Oyuncu kimliğinden önce insan kimliğini benimsemesi ve etrafındaki her şeye o gözle bakması lazım. Yoksa daha çok kriz yaşarız yakın gelecekte.

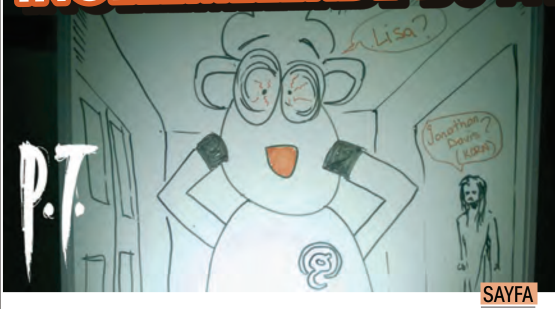
İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
2014 FIFA World Cup Brazil	7	73
Breach & Clear	7	-
Company of Heroes 2: The Western Front Armies	7+	80
Dark Raid	2	-
Divinity: Original Sin	8+	87
Entwined	5	59
GRID: Autosport	7	78
MotoGP 14	8+	76
Plants vs Zombies: Garden Warfare	8+	78
Shovel Knight	9	85
Sniper Elite 3	7+	71
Spintires	6	65
The Fall	7+	76
Transformers: Rise of the Dark Spark	3	32
Ultra Street Fighter 4	8+	84
World of Tanks: Blitz	8	85

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı… Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Dijital satışlar fiziksel satışları geçti!

Sadece kutulu oyun satan dükkanları zor günler bekliyor. İngiltere'deki bir araştırma kuruluşu olan DFC Intelligence'ın yaptığı bir çalışmaya göre, 2013'te dijital olarak satın alınan oyunların cirosu, kutulu olarak alınanları geçmiş bulunuyor. Bu, beklenenden daha hızlı bir dönüşüm demek.

PC kanadında çok uzun zamandır dijitale dönüşmüştük zaten: PC'de satın alınan oyunların %92'si dijital olarak alınıyor. Bunun ne kadarının Steam'e ait olduğu belli değil, ama çok büyük bir oranının olduğu kesin.
Bir yandan da dijital oyun satışlarındaki artış hız kesmeden yükseliyor. Konsol, PC ve tablet oyunlarını indirerek satın alanlar 2013'te (sadece İngiltere'de) 1,96 milyar dolar harcamış. Bu da 2012'deki 1,67 milyar dolardan %16,4'lük bir artış demek. Yakın zamanda da durulacağa benzemiyor.

Bir diğer ilginç bilgi ise, 2013'te PC oyunlarından kazanılan para miktarının konsolları geride bırakmış olması. MOBA türünün (yani LoL ve Dota 2'nin) patlamasının bu yükselişteki payı yadsınamaz tabii ki. 2014'te PC oyunları pazarının 25 milyar doları geçmesi bekleniyor.

Şimdi, bu uzun(!) yazıyı okumaktan erinenler için verileri özet geçiyoruz :)

PC'de Dijital Olarak Alınan Oyunların Oranı:	%92
Dijital Olarak Alınan Oyunların Cirosu:	1,96 milyar dolar
PC Oyun Pazarının 2014'teki Tahmini Büyüklüğü:	25 milyar dolar



THE LAST OF US REMASTERED

ŞAŞIRTICI OLAN DOĞANIN KENDİ OLANI GERİ ALMASI DEĞİL, İNSANLIĞIN DA ONA KATILMASIDIR... -POZAN ERTEN

Nereden başlasam bilemiyorum ki... Bu yüzden Sinan'ın yazdığı incelemeyi okuyorum ilk başta, kulağımda **Gustavo Santaolalla**'nın bu oyun için yazdığı harika müzikler. Bu oyun hakkında ilk lafları ya da en güzellerini söylemeyeceğimi çok iyi biliyorum, yeni bir şeyler de söylemeyeceğim belki. Ama hayatımda beni en çok etkileyen ve oynadığım en iyi oyunlardan biri olan *The Last of Us* hakkında konuşmayı yine de çok istiyorum. Her oynadığımda ya da konuştuğumda onda yakaladığım, bana hissettirdiği yeni bir duyguyu, yeni bir çaresizliği, yeni bir hikâye kırıntısını anlatmaya çalışmayı seviyorum. Aslında ben bu oyunu öve öve bitirememek istiyorum ve söz konusu *The Last of Us* olunca hiç de geç kaldığımı düşünmüyorum. Tıpkı bugün bile *Half-Life 2*'den bahsederken heyecanlanmam ya da heyecanlanmalarınız gibi.

Baktım da orijinal incelemede Sinan şöyle bir yorum yapmış: "*The Last of Us'ın grafiklerini gören herkes istisnasız 'Eğer PS3 bunu yapabiliyorsa, PS4 daha ne yapabilir ki bunun üstüne?' dedi. Sizin de diyeceğinize eminim.*" O zamanlar çok da tahmin edemediğimiz bir olay gerçekleşti ve *The Last of Us*, Sony'nin yeni nesil konsolu **PlayStation 4** için piyasaya çıktı. Böylece Sinan'ın bu yorumu artık daha büyük bir anlam kazandı. Yeni neslin eski oyunun üstüne neler koyduğundan ve kaçıranlar için doğal olarak biraz da bu eşsiz yol hikâyesinden bahsetmenin o beklenmedik zamanı da böylece geldi çattı.

Remastered kavramını, bir önceki neslin -en azından teknolojik olarak- en iyi örneğini bu nesle de konuk etmek anlamında ele alırsak çok manasız bulmuyorum fakat bu işin suyunu çıkarırlarsa kesinlikle söyleyecek iki lafım olur. Şimdilik *The Last of Us* gibi bir oyunu tüm ekstra içeriği ile birlikte kesinlikle uygun bir fiyata PS4'te görmek, görselliği karşısında hayretlere düşmek konusunda bir sıkıntım yok. Oyunu PS3'te bitirmiş olanların yeni konsolları için de bir *TLOU: Remastered* alması gerekiyor mu peki? Buna şu an için net bir cevap vermesem de yazının sonunda hep birlikte bu cevaba



Gizilik bu oyunun can damarı.


Hayatınız boyunca unutamayacağınız, acaba şu anda ne yapıyorlardır dediğiniz iki insan işte onlar..



ulaşabileceğimizi düşünüyorum. Ama önce gelin oyunun kesinlikle en güçlü yanı olan hikâyesinden, atmosferinden, karakterlerinden ve tüm o gerçek dışı kurgusuna rağmen o içinize işleyen doğallığından bahsedelim.

YALNIZ ADAM JOEL

Yalnız kalmış bir adamın hikâyesi aslında *The Last of Us*. Pek tekin olmayan ama kızı, kardeşi ve bunların sıcaklığıyla doldurduğu dünyası, Dünya'nın sonunun gelmesiyle dağılmış, belki de hiçbir zaman tam anlamıyla bilmediği yalnızlığa trajik bir şekilde mahkum olmuş, özünde basit bir adam olan Joel'in hikâyesi. Post-apokaliptik yeni dünyaya sırtında büyük bir trajedinin yükü ve yalnızlığı ile adım atıyor Joel. En başından itibaren en iyi bildiği işi yapmaya devam ediyor, kardeşi ile bağlarını koparıyor, duygularının yerini içgüdüleri alıyor; aslında tek yapmak istediği "*kaçmak*" olan felaket sonrasının standart yüzlerinden birine dönüşüyor. Kaderinin "*hayatta kalmak*" olmasına içten içe isyan eden ama güçlü olmaya çalışan Joel'in bu kaçak hayatı, ufak bir kızı bir bölgeye götürme zorunluluğu yüzünden bir daha hiç eskiye dönmeyecek şekilde değişiyor.

Post apokaliptik bir ortam hayal ettiğimizde hepimizin kendimiz için biçtiği bir *kahramanlık* rolü vardır. Joel'in hikâyesi bu fantezimizi tek bir yumrukla yere indiriyor. Gerçekliğin hiç böyle olmadığını, Joel'in yapmak zorunda kaldığı şeyleri seyrederek, onu yönlendirerek anlıyorsunuz. Bütün bu hayatta kalma güdüsü ile yaptığınız pis işlerin ardından eğer hâlâ Joel'i bir kahraman ya da anti-kahraman olarak görüyorsanız kendinize şunu itiraf etmek zorunda kalıyorsunuz: *Ben olsam yapamazdım*. İsterseniz "Hayır, yapardım" deyin, fark etmez, bu oyunun ve hikâyenin abartıya kaçmayan gerçekliğinin ve doğallığının tokadı yanağınızda geçmeyecek bir iz bırakıyor. Yani kısacası *The Last of Us*, bugüne kadar izlediğiniz, okuduğunuz neredeyse tüm kıyamet sonrası senaryolarını unutmanızı fısıldıyor kulağınıza.



Peki bu oyunun etkisi yeni nesilde de aynı şekilde devam ediyor mu? Kesinlikle evet. Hatta üstüne daha da koyarak... Bu oyunun acımasız dünyasını yansıtan ve eski nesilde de zaten harika olan görsel yanı birkaç adım daha ileri gittiğinden artık her şey daha gerçekçi ve daha vurucu görünüyor gözünüze. İnsanlar gelip içine etmeden önce kendisine ait olan dünyayı yeniden ele geçiren doğa, ilişki içerisinde bulunduğunuz karakterler, harika oyunculuklarla yansıtılan vücut dili ve mimikler, mantarın etkisindeki insanlar ve onlardan daha tehlikeli "kıyamet sonrası" kafasındaki insanlar artık daha da iyi görünüyor. İstediği şey hikâye ve aksiyonu müthiş bir dengeyle birleştirip sizi içine çekmek olan bir oyunun en büyük kozlarından biri olan görsellik en üst seviyeye ulaşmış olduğu için, oyunun yeni nesilde tekrar karşımıza çıkmasına en azından bu açıdan büyük bir hak veriyorsunuz. Çok sevdiğiniz eski bir filmi yeni teknoloji ile daha net izlemek ya da uzaktan gördüğünüz bir trajediyi burnunuzun dibinde görüp daha fazla etkilenmek gibi.

GERİDE KALANLAR

Remastered paketinin içinde daha önceden ayrı olarak ya-

GÜLÜMSEMEYİN, ÇEKİYORUM!

Hayatımıza **PS4** ve *inFamous: Second Son* ile giriş yapan Photo Mode şimdi de en yakışacağı oyunlardan biri olan *The Last of Us* ile karşımızda. *Remastered* paketine özel olan bu mod sayesinde oyunun istediğiniz anında istediğiniz kareyi yakalayabiliyorsunuz. Kıyamet sonrası *Instagram* falan olmayacağından doğanın medeniyetini ele geçirişini ve insanlığın trajedisini karelemek için en iyi fırsatınız *The Last of Remastered*'ın fotoğraf modu ile çekimler yapmak. **L3** ile çalıştıracağınız bu modu dilerseniz menüden kapayabiliyorsunuz da. Filtre seçeneklerinden lens tipine kadar gayet geniş özelleştirme seçenekleri de mod içerisinde mevcut. *inFamous'ta* hayran kaldığımız bu mod *The Last of Us*'a kesinlikle daha çok yakışmış durumda. Böyle bir dünyada gülümseyen suratlar



yakalayamayacağınız kesin ama kıyamet sonrasının en detaylı ve gerçekçi karelerini yakalamaya çalışmaktan keyif alacağınıza eminim.



Bir oyun ancak bu kadar trajedik anlatılabilirdi.

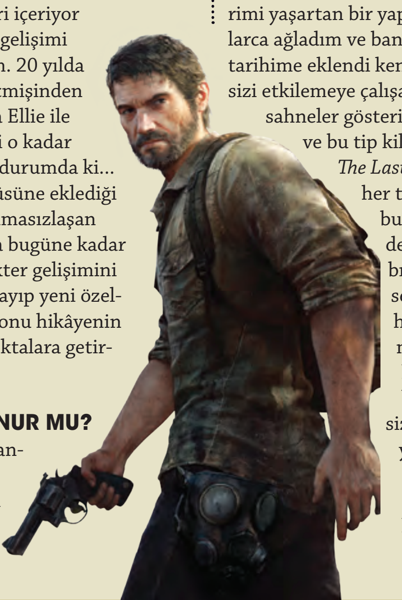
ÇOKLU OYUNCU MODU

The Last of Us'ın çok oyunculu modu tahminlerinizin ötesinde bambaşka bir dünya. Online mod bir hikâye üzerinden gidiyor. İki gruptan birini seçip klanınızı kurmaya başlıyorsunuz. Klanınızı *12 hafta* boyunca sağ tutmanız gerekiyor. Klanınız aslında bir hikâyeden ibaret, oyun içerisinde sizinle birlikte değiller. Siz "**Erzak Baskını**" ya da "**Sağ Kalanlar**" isimli iki oyun modundan birini seçip oynadıkça her 3. hafta sonunda klanınıza kendi karakterinizle kazandığınız bir şeyleri veriyor ve onları sağ tutmaya çalışıyorsunuz. Klanınız 12 hafta sonunda sağ kalmış ve ilk başladığınızdan daha da büyümüşse ona göre puanlar ve gelişimler kazanıp tekrar 12 haftalık sürece giriyorsunuz. Hikâye odaklı bir oyun olan *Last of Us* için gayet iyi düşünülmüş bir online modu var ortada.

ASIL OYUNUN SİZDE BIRAKTIĞI DUYGUSAL TÜM İZLER YERLİ YERİNDE. SADECE DAHA NET VE DAHA DETAYLILAR ARTIK.

yınlanan *Left Behind* DLC'si de yer alıyor. Bu paket Ellie'nin geçmişindeki en önemli an ile oyunun geçtiği zamandaki en önemli anını çok güzel bir şekilde kurgulayıp ana hikâyedeki boşlukları doldurmayı amaçlıyor. Anlatım olarak orijinal oyun kadar etkileyici ve gerçekçi değil belki ama dramatik olarak istediğini yapabilmiş bir hikâye *Left Behind*. Konuyu şöyle özetleyebiliriz: Askeri eğitim alan Ellie ile Ateş Böcekleri'ne katılmış en yakın arkadaşı Riley arasındaki dostluğun son gününü anlatılıyor. Buna aynı zamanda Ellie'nin ana hikâyedeki en çaresiz ve zorlu günü ekleniyor. *Left Behind* anlattığı günleri zıt elementlerle noktalayarak **Neil Druckmann**'ın ne kadar iyi bir yazar, **Naughty Dog**'un da ne kadar iyi bir yapım ekibi olduğunu bir kez daha kanıtlıyor.

Remastered, grafiklerin ulaştığı hayvani seviye ve normalden zengin içeriği dışında bildiğimiz *The Last of Us*. Oynanış olarak herhangi bir değişim yok. Naughty Dog'un *Uncharted* serisinden beri gayet iyi becerdiği siper alma-ateş etme sistemi zaten bu şekilde daha yıllarca gidebilir. Az önce dediğim gibi aksiyon ve çatışma sahneleri ile oyunun hikâyeye odaklanan parçaları arasındaki denge bu çatışmaları kendini tekrar eden bir sıkıcılıktan kurtarıyor. Mekân çeşitliliği ve mevsim değişiklikleri de bütün bu kendini tekrar etmemeyi amaçlayan aksiyonun tuzu biberi oluyor. Ama oyunun mekanikleri olan vuruş hissi, karakter gelişimi, yapay zekâ gibi durumlarda neredeyse hiçbir değişiklik yok. Oyunda Joel'in karakter gelişimi bazı rol yapma öğeleri içeriyor ama bu çok yoğun değil. Hatta ben bu gelişimi daha çok hikâye anlamında görüyorum. 20 yılda neredeyse tüm duygularını yitiren, geçmişinden ve kendinden kaçan o adamın bir anda Ellie ile kurduğu yakınlık ve duygu yüklenmesi o kadar gözle görülür ve o kadar iyi anlatılmış durumda ki... Her geçen mevsim hayatta kalma güdüsüne eklediği koruma güdüsü ile gittikçe daha da acımasızlaşan Joel'in gelişimini izlemek, bana kalırsa bugüne kadar çok az oyunda görebildiğimiz bir karakter gelişimini gözler önüne seriyor. Ve ben seviye atlayıp yeni özellikler kazanan bir ana karakter yerine onu hikâyenin geliştirmesini, değiştirmesini ve bu noktalara getirmesini tercih ederim.



HEM MANTAR, HEM ZEKİ OLUNUR MU?

The Last of Us'ın en çok eleştirilen yanlarından biri çizgiselliği ve yapay zekâ sorunlarıydı. Tamam bunlar gerçekten var ama gelin biraz bu durumu irdeleyelim. Öncelikle bir oyun çizgisel diye kötü bir oyun değildir. Ben şahsen bir oyunun bana onlarca seçenek sunmasını, açık dünyaları önüme sermesini çok da seven biri değilim. *The Last of Us*'ı, *Skyrim* ya da *GTA V*'e tercih ediyorum. Benim bir oyundan aldığım zevk içerikten ziyade hikâye ve oyun oynama hissiyle alakalı. O yüzden *Skyrim* ya da *GTA V* tabii ki *The Last of Us*'tan daha büyük oyunlar olabilirler ama daha iyi olduklarını iddia ederseniz sabaha kadar tartışırız.

Yapay zekâya gelecek olursak, oyuna bu açıdan gelen eleştiriler daha çok "*Naughty Dog'a yakışmadı*" minvalinde. Evet, çatışmalar esnasında düşmanların algıları ve beyni özellikle konu Ellie olduğunda ne yazık ki pek iyi çalışmıyor. Ayaklarının altında dolaşan Ellie'yi görmemeleri, bir tek bize odaklanmaları falan feci can sıkıcı. Diğer yandan bize karşı tepkileri hiç fena değil. Oyunun mekânlar ve aksiyonun dozunu kullanarak vermek istediği o gerçeklik hissi Ellie'nin ortalarda dolaşıp görülmediği anlarda ne yazık ki yok oluyor. Yani yapay zekânın teknik anlamda çok canımı sıktığını söyleyemem fakat hikâye ve atmosfere verdiği zarar kesinlikle bazı noktalarda hevesinizi kaçırıyor. Ve evet, ne yazık ki *The Last of Us Remastered*'ın bu konuda herhangi bir değişiklik sunduğunu söyleyemiyoruz.

İçimi parçalayan, hem olanlar karşısında hem de oynarken hissettiğim gerçeğe yakın duygular karşısında gözlerimi yaşartan bir yapımdı *The Last of Us*. Gerçekten defalarca ağladım ve bana bunu yapan tek oyun olarak kişisel tarihime eklendi kendisi. Oyundaki ölüm anlarınızda bile sizi etkilemeye çalışan, bir daha görmek istemeyeceğiniz sahneler gösterip sizi pür dikkat oynamaya zorlayan ve bu tip kilit noktaları çok iyi çözmüş bir yapım *The Last of Us*. Her tarafından kalite akıyor, her tarafından etkileyicilik akıyor. Bütün bunların üstüne bir de **1080p** ve **60fps** desteğini ekleyin. En kötü ihtimalle bırakın oyunu bir başkası oynasın ve siz seyredin. Her türlü bu oyunu, bu yol hikâyesini, bu karakterleri unutmanız mümkün değil. Bütün bunlar daha harika bir görsellik ve daha derli toplu bir içerik ile yeni nesil konsolunuzda sizleri bekliyor. T*LoU*'ı ilk kez oynayacaklar için oyunun notu hâlâ 9+, Remastered paketiyle yolculuğa tekrar çıkacak olanlar içinse 8+. Yani evet, kesinlikle tekrar oynamalısınız.

+

- Oyun dünyasının gördüğü en vurucu hikaye ve karakterler
- Gerçekçi aksiyon hissi
- Derli toplu içerik
- Yeni gelen fotoğraf modu
- Yenilikçi çoklu oyuncu modu
- Kıyamet sonrası dünyayı yansıtan gerçekçi atmosfer
- Etkisi altından uzun süre çıkamayacağınız bir oyun

−

- Bazı anlarda sapıtan yapay zekâ

8+

SON KARAR
Tarihin en iyi oyunlarından biri olabilecek en iyi hali ile yine karşımızda.

- **Tür:** Aksiyon-Macera
- **Yapım:** Naughty Dog
- **Dağıtım:** Sony
- **Kutulu Fiyatı:** 150TL
- **Dijital İndirme:** 49.99$





Düşenin dostu olmaz, çöreklenip vurmaya devam.



UFC'nin bug'ları ünlü. Ben de nasibimi aldım tabii.

EA SPORTS UFC

LEVYESİZ MAGANDALIK SANATI -SARP KÜRKCÜ

Her ne kadar *Mortal Kombat* insanı olsam da *Street Fighter*'ın çizgi stilini hep beğenmişimdir. "*Nedendir bilmiyorum*" diye girmeyeceğim konuya, gayet de biliyorum çünkü. Dövüş oyunlarında karşımdaki kişi gerçeğe yaklaştıkça bir rahatsızlık duyuyorum. Sokakta da birisine yumruk sallamaktan hiç keyif almadım. Ama karşımdaki *UFC* kasından kanına, karnından kafasına fazlasıyla gerçek ve ben nakavt ettiğim rakibi duramayıp yerde yumruklamaya devam ediyorum. Yardım edin arkadaşlar, ben iyi değilim!

AĞIZLIK MODASI

UFC; IGNITE ile bu nesil konsollarda karşımıza çıkan ilk dövüş oyunu. Faruk'un ofiste bolca öfkelendiği (ve benim de desteklediğim) *Fight Night Round*'u bir kenara atma modası devam ediyor yani. Ama bunun yerine altıgen bir kafesin içinde elinde ne varsa birbirine giren iki kişinin oyunuyla karşı karşıyayız işte. Başta da söylediğim üzere *UFC*'nin nasıl göründüğüne dair hiçbir kötü eleştiriyi dikkate almayın. Zıplayan kaslar, gerilen boyun derisi, damarlar, zarar gördüğünde moraran cilt ya da açılan kaşlar falan bir harika. IGNITE güzel bir görsellik sunuyor ortaya. Ama biraz da optimize olsaymış. Oyunda gereğinden fazla yükleme süresi var. Neden var? HA NEDEN VAR? GEL BURAYA EA KAÇMAAAA!!!!

Oyun **EA Sports**'un bu devirde kabullenilen menü sistemiyle geliyor. Tabii süreci benimsemek için kariyer güzel bir seçim. Oyunda kadın dövüşçüler var ama serbest maçlarda gerçek dünyadan lisanslı dövüşçüleri oynayabiliyorsunuz sadece. Kariyer modu erkeklere özel. Küçük bir alanda, yükselebilmek için çıktığınız yolculuk sizi *UFC*'nin asıl dövüş arenasına kadar çıkarıp kemer için savaşmaya kadar götürüyor. Karakterinizi yaratırken çok ıncık cıncık seçmiyorsunuz ama detaylı değil diyeni ringe davet edebilirsiniz. Ağızlıktan şortun modeline kadar yok yok. Aynı şey dövüş stiliniz için de geçerli. Az buz olmayan bir alandan seçim yapabiliyorsunuz.

Bİ' KARNA Bİ' ÇENEYE

Bu kariyer süreci sıkıntılı, çünkü arada ünlü dövüşçülerin yapay videolarıyla, bahsettiğim yükleme süreleriyle ve çok tekrar dövüşlerle uğraşıyorsunuz. Videolarda mevzu, gerçekten samimi olmamaları. Ha tabii bir noktadan sonra "*ya bu videoyu sekizinci kez izlemiyor muyum?*" diyor olmanız. Tekrar kötüdür, aman diyeyim.

Neyse ki arada eğitim karmaşık tuş kombinasyonlarını hatırlatıyor (her maç öncesi üç rastgele eğitim var) ve ardından maçlara gömülüyorsunuz. Kontroller zor. Daha önce *UFC* oynadıysanız alışmanız kolay olabilir ama diğer arcade oyunlardan çok farklı. *Fight Night* serisini ben hâlâ daha çok seviyorum, gıcıklık değil mi? Ama alıştıktan sonra *UFC*'de de farklı bir keyif alıyorsunuz.

Her maçın sonunda kazandığınız puanlar ve atladığınız seviye size artılar sunuyor. Bir tarafta karakterin özellikleri gelişirken diğer tarafta yeni hareketler satın alınabiliniyor. Son olarak "Perk"ler var ki, zaten Terminator olma yolunda onlara ihtiyacınız var. Bu kategorilerin hepsi de yeterli, mızmızlanmanın alemi yok bak. SUS! CEVAP VERME!!

İKİNCİ RAUND YOK MU?

Ha gelelim itiraf kısmına. Dövüş oyunlarıyla çok aram yok diye bu oyun bana verildiğinde gittim Easy'yi seçtim (bir düşüğü de var: Beginner). Ama maçların 10 ilâ 40 saniye arasında sürdüğünü, alışma sürecinden sonra ikinci raund falan hiç görmediğimi fark edince yükseltme kararı aldım. Toplamda 40 maç yapıyorsunuz (eh, herkes emekli olmalı nihayetinde) ve bu süreç de kariyer boyunca alınan zarar olarak gösteriliyor (40'ı kazanma/kaybetme sayılarından çıkarabilirsiniz). Unvanımı ve kemerimi iki kere kaptırdım, hep ilk geri alma şansında aldım. Oyunu bitirdiğimde Pro zorluk seviyesindeydim ve maçlar en fazla iki dakika sürüyordu. Ya ben yumrukları güçlendirmekle çok iyi bir karar verdim, ya da oyunun yapay zekâsı yeteri kadar iyi değil. Gerçi çevrimiçi maçlarda devirdiğim ablaların (Ronda Rousey'siz çıkmam abi) miktarı da az değildi. Ama ne olursa olsun, biraz daha zorlanmayı talep ederdim. Ben böyle ezici gidiyorsam, işin uzmanları kim bilir neler yapar?

Ama *UFC* bu kadar işte. Dolu dolu lisanslı dövüşçülerden oluşan, arkadaşınızın kolu kapıp dahil olabileceği dövüş seçeneğinin dışında meydan okumalar ve eğitim var. Çevrimiçi dövüşler var. Unutmadan, ayarlar menüsü var sonra. Bence girin bir bakın. Güzel olmuş. Zaten zorluğu oradan değiştirdim. Oyun, eğer yakınınızda ağzını yüzünü kıracak bir tanıdığınız varsa almayı daha da bir hak ediyor. Çevrimiçi maçlarda çok bağlantı sıkıntısı çekmedim ama güvenmek zor. Kariyer içinse, 1 ıh. Maçları seyretmek daha ucuza gelir, emin olun.

Tür: Dövüş **Yapım:** EA Kanada **Dağıtım:** EA Sports / Aral **Kutulu Fiyatı:** 220TL **Dijital İndirme:** 209TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** www.easports.com/ufc

VİDEOM GELDİ!

Oyunun kariyer modunda dövüşçülerin sahte videolarından bahsetmiştim ya. Bir de madalyonun öbür yüzü var. Kariyer modunda gerçek dövüşlerin görüntülerinden derlenerek hazırlanan videolar var. Hepsi çok sağlam. EA'in araya serpiştirdiği efektler, seçilen müzikler, dövüşlere dair pasajlar falan cuk oturmuş. Geçmeden hepsini ofis insanları olarak tek tek izledik, yalan değil.

+

- Müzikler #swag
- Gerçek dövüşlü ara videolar
- Kontroller kafa karıştırıyor
- Grafikler şükela

−

- Daha kolay olaydın?!
- Öldüresiye dayaktan sonra Bruce Lee alıntısı

7

SON KARAR
Yapay zekâsı biraz daha zorlayıcı olsaymış, vaktini daha bir hak edermiş.



DIABLO III REAPER OF SOULS: ULTIMATE EVIL EDITION

ŞEYTAN DÜRTMESİ -ALİ SEZGİN

Kötülüğün pek çok yüzü vardır ve bu yüzlerin çoğu gülümsemektedir. Şeytan bazen size az maaş veren patronunuzda, yarım puanı esirgeyen hocanızda, PlayStation'ını paylaşmayan kardeşinizde kendini gösterir. Şu hayatta kaç level aldım, kaç düşmanın üstesinden gelip nice achivement açtım bilmiyorum ama bir kötünün çıkıp da "Kötüyüm ben, çok kötüyüm" modunda gezdiğini görmemiştim. *Ultimate Evil Edition* bayağı bayağı bunu yapıyor işte.

Pazarlama ve gerçeklik arasında ince bir çizgi varsa, biz oyuncular bu çizginin hep en keskin yerine düşüyoruz. O rafta duran kutunun üstünde pırıltılı, şaşalı "**Ultimate Evil Edition**" yazısını görünce ister istemez kutudan sadece ek paket ve normal oyunu oluşturan bir ikili yerine daha muhteşem bir şey çıkmasını bekliyoruz. Neyse ki kötülük, abartılı isimlerle, müşterileri yanlış yönlendirecek lakaplarla dolup taşmış olsa bile kalitesinden hiçbir şey kaybetmiyor.

Ultimate Evil Edition söylediğim gibi mevcut ve yeni nesil konsollar için, ek paket ve orijinal oyunun bir araya getirilmiş hâli. Özellikle döneminde konsol *Diablo 3*'ünü oynadıysanız veya yeni nesil bir konsola ve kötü bir PC'ye sahipseniz aslında bu paket tam sizin için biçilmiş kaftan durumunda. Kötü bir PC'de hiç olmadığı kadar güzel gözüken, eski nesil konsollardan çok daha stabil ve yavaşlamadan çalışan, *Ultimate Evil Edition* adını hak etmese de şanının nedenini az çok gösteriyor. Gelişmeler sadece bu kadarla da sınırlı değil elbette. *Reaper of Souls*'la gelen Cruasader sınıfı, bir bölümlük yeni senaryo ve elbette ki düzenlenmiş ve yenilenmiş senaryo bu leziz yemeğin ana menüsü konumunda. Daha da önemlisi konsol oyuncularının zamanında kaçırdığı, bütün yamalar, düzeltmeler, temizlemeler de içeriğin önemli bir kısmını oluşturuyor. Hem Xbox One hem de PS4 daha güncellenebilir, daha yamanabilir sistemler olmaları dolayısıyla oyuncular neredeyse PC ile aynı anda gelecekte çıkacak bütün yeniliklere de sahip olabilecekler.



Yaldır yaldır koşmanın vaktidir!

PS3 ve 360 sürümleriyle kıyasladığımızda, oyunun eskisine oranla ciddi farkları yok. Daha önce de oyunun gamepad ile gayet rahat oynanabildiğini düşünürsek, bu durum sizi çok şaşırtmamalı. Oyunun ilerlemeli dövüş oyunu havası aynen devam ederken, Westmarch'ın karanlık, daha boğucu atmosferi de büyük ekranda etkisini katlayarak önünüze seriyor. Crusader, Sanctuary'nin büyük şehirlerinden Westmarch'a ve Kara Ruh Taşını ele geçiren ölüm meleği Malthael'in karanlık tarzdaki güçlerine karşı tema olarak da uyan bir kahraman olmuş. *Ultimate Evil Edition*'ı konsol ve PC'de oynamanın en büyük farkı da burada ortaya çıkıyor aslında. PC'de uzun süreli bol tıklamalı, etkili yetenekler tercih ederken, burada oyun kolundaki tuşlara tekrar tekrar basmanın nispeten daha yorucu olmasından dolayı tekrar dolması uzun süren, ama kullanınca taş üstünde taş bırakmayan büyüleri kullanmayı tercih ediyorsunuz.

HANGİ PLATFORM

Reaper of Souls güzel ve doyurucu, lakin PC, PS3 ve yeni nesil konsol sürümleri arasında seçim yapmak istiyorsanız ister istemez biraz zorlanacaksınız. PC sürümü zaten en çok ilgi gören ve yamanan sürüm olduğu için bu konuda konuşmamın çok gereği yok. Oyun da özünde fare klavye ikilisine göre düşünülmüş. PS3 ve PS4 sürümlerinin en büyük farkıysa görsel kalitenin de ötesinde akıcılıktan kaynaklanıyor. PS4 sürümünde Diablo en kalabalık sahnelerde bile gram zorlanmadan oynanabilirliğini koruyor. Doğrusunu söylemek gerekirse, son derece güçlü bir sisteme sahip bilgisayarıma kıyasla PS4'ün RoS'da çok daha sağlam performans vermesi takdirimi kazandı. Size tavsiyem PS3 sürümünü atlayıp, PC ve PS4 arasında seçim yapmanız olacak. İki sürümün çok bariz avantajları olmadığı için arkadaş grubunuz hangi platformda daha fazlaysa oraya yönelmeniz yararınıza olacaktır. Çünkü Diablo uzun süreli olarak tek başına oynanacak bir oyun değil.



Konsolda arayüzün Diablo II günlerini daha fazla hatırlatması sadece bana olmuyordur herhalde.



PAKETLENMİŞ YETENEK

Diablo gibi oyunlar söz konusu olduğunda "*doğru oynamak*" diye bir kavram da var. *Diablo* onlarca yaratığın arasına girip büyüleri dizip ağız burun kırmak, ortada dövecek adam kalmadığında da bir sonraki kalabalık gruba girişmek demek. Mahalle kavgası simülatörü yani. "*Öyle oradan bir zombiyi bekleyeyim, biraz nefes alayım sonra devam edeyim*" kafaları bu oyuna uygun değil. **Blizzard** da gayet akıllıca bir şekilde oyuncuları yönlendirmek için küçük sürprizler ve hinlikler yapmayı tercih etmiş. Örneğin seri bir şekilde düşman öldürürseniz ve bu sayı 100'leri bulursa normalde kazanmanız gereken deneyim puanının 4 katını kazanıyorsunuz. Dövecek adam mı yok? Kırın birkaç kutu, belirli bir süreliğine hız bonusu kazanın. PC'de de benzer ödüller var ama bonuslar bu kadar göze batacak şekilde ve efektif olarak gösterilmiyor. Burada ciddi ciddi bir iki adam daha dövmek, gördüğünüz bütün kutuları kırmak istiyorsunuz doğal olarak.

İşin aslı *Ultimate Evil Edition*'da PC'de bulamayacağınız tek yenilik *Nemesis* sistemi olacak. Bu da nedir derseniz, ilginç olmasına rağmen ayaklarınızı yerden kesecek bir olay değil. Örneğin arkadaş listenizdeki bir oyuncu, o veya bu şekilde bir yerlerde öldürüldü. Bu durumda onu öldüren yaratık güçleniyor ve diğer dünyalara ve oyunlara geçiş yapmaya başlıyor. Yani siz kendi işinize dalmış, kötülüğü yok etmeye uğraşır haldeyken, beceriksiz arkadaşınızın katili de düşünmeniz gereken belaların arasına giriyor.

ŞEYTAN LOOT'LAMA

Her şeyin ötesinde PlayStation 4'te *Diablo 3* oynamanın en büyük artısı ne son derece rahat olan oyun kolu, ne de muhteşem görsel efektleri... En güçlü sistemlerde bile ara sıra ufak ufak takılan *Diablo 3*, PlayStation 4'te neredeyse hiçbir yavaşlama olmadan oynanabiliyor. Bu da demek oluyor ki, o arada yaşanan talihsiz ölümleri artık oyunun kasmasına veya bağlantının zorlanmasına bağlayamayacağız. Aslında bunda PS3'te doğrudan mikrofon çıkmaması ve ses desteğinin kötü olması yüzünden Sony'nin de suçu var ama PS4 sürümünde oyuncuları daha bir konuşkan ve dost canlısı buldum. Kimin oyununa girsem, kiminle takılıp yaratıklara haddini bildirsem, ille bir geyik, ille hoş sohbet oluyor. Normalde tanımadığım oyuncuları arkadaş listeme eklemeyi bırakın, onlarla oynamaya bile pek yanaşmam ama *Ultimate Evil Edition*'da oyunun adının aksine gayet dostane, yardımsever "arkadaşlar" edindim.

Diablo 3 Reaper of Souls Ultimate Evil Edition'ın garip ve gereksiz derecede uzatılmış ismi sizi kandırmasın. Konsollara gayet başarıyla çevrilmiş *Diablo* deneyimi daha somut, daha akıcı ve hepsinden önemlisi dengelenmiş olarak karşımıza geliyor. Özellikle önceki nesil konsollarda *Diablo 3*'ü oynadıysanız veya bu deneyimi yakınınızdaki diğer şeytan loot'çularıyla paylaşmak istiyorsanız *Ultimate Evil Edition*, aynı evde oynanabilecek en keyifli oyunlardan biri. Ekranı bölmeden rahat rahat oynuyoruz yani daha ne olsun. Bir de insanlara şu envanter için oyunu dakika başı durdurmaya gerek olmadığını öğretebilsem o kadar mutlu olacağım ki. 4 kişi birden eşya giy çıkar, şunu bunu takayım derken oyun biraz temposunu kaybedip aksasa da ne yaptığını bilen oyuncularla bu deneyimi yaşamak o kadar da sorun olmuyor. Evinizde beraber oyun oynamak isteyeceğiniz birileri varsa veya en azından ben bu *Diablo 3*'ü daha yıllarca oynarım diyorsanız elinizdeki sürümü *Ultimate Evil Edition*'a yükseltmenizi öneririm.



Oyunun zevki 3-4 kişi oynayınca çıkıyor. Tek başınıza zaman geçirip, heba etmeyin sakın güzelim yapımı.



Bir zombileşmiş hastalıklılar eksikti bu oyunda zaten.

THE LAST OF US RİFT'İ

Oyunun Playstation'a özel sırlarından bir tanesi de The Last of Us temalı Rift bölümü olmuş. Rift'ler rastgele açılan zindanlar olduklarından bu özel bölüme denk gelmek çok kolay değil, lakin girdiğinizde The Last of Us evreninden çıkıp gelmiş Clicker'ları görünce bütün uğraşlarınızın karşılığını alıyorsunuz. Bir de zamanında Joel ve Ellie'ye kök söktüren bu yaratıkların ağzını burnunu kırınca insanda stres mitres kalmıyor.

UZUN VE HAVALI İSİM BEKLENTİLERİ ARTTIRMASIN

+

- Dengeli sınıflar
- İlginç düşmanlar
- Oyun koluyla oynamak çok keyifli

–

- Senaryo yine tırt
- Oyun kolu yorucu olabiliyor
- Ek paket içeriğini yeterli gelmeyebilir.

8+

SON KARAR

Konsolların en iyi kesme biçme oyunu yeni nesil konsollarda da bindiği dalı kesmeyecek gibi duruyor..

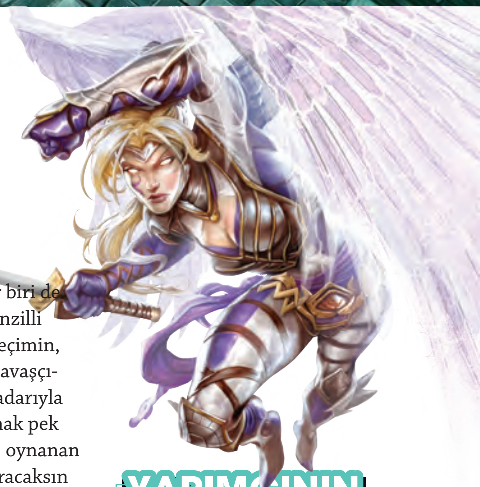
- **Tür:** Aksiyon-RYO
- **Yapım:** Blizzard
- **Dağıtım:** Activision
- **Kutulu Fiyatı:** 240 TL (Aral)
- **Dijital İndirme:** 210 TL (PS4)
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Dahası İçin:** eu.battle.net



SACRED 3

KUTSALA İHANET DİYE BUNA DENİR

-ESER GÜVEN



Bilindik seriler başka bir firmanın eline geçtiğinde sonuç genellikle hüsran oluyor ve biz oyuncular da bu duruma çoktan alıştık. Mesela ilk anda aklıma *Batman* serisi geliyor; her ne kadar *Batman: Arkham Origins* kötü bir oyun olmasa da serinin ilk iki oyununun yanında sönük kalmıştı. Ama beterin de beterini görmek istiyorsanız aklınıza gelen her türlü örneği unutup *Sacred*'a bakabilirsiniz.

Sacred, **Ascaron Entertainment**'ın başlattığı bir seri, ama ikinci oyunun ardından isim hakkını satın alan Deep Silver oyunu Keen Games'e emanet etmiş. Keen Games'in geliştirmiş olduğu *Sacred 3* ismindeki bu oyunun ilk iki oyunla uzaktan yakından alakası yok. Aman yemişim nostaljiyi, bakalım *Sacred 3* nerelerde çuvallıyor, onu bir irdeleyelim.

Şimdi size ayaklarınızı yerden kesecek bir hikâye anlatacağım...

Bir kere oyunun hikâyesi heyecanlı mı heyecanlı, amacımız Ancaria'yı işgal etmeye çalışan Zane isimindeki baş kötünün ordularına dünyayı zindan etmek. Bunu yapmak için dört farklı kahraman arasından seçim yapabiliyoruz. İlk önce elinde koskoca çekici ve ateş büyüsü üzerindeki hakimiyeti ile Marak the Safari var. Sonracığıma Alithea the Lancer var, mızrağı ve toprak tabanlı büyüleri ile sağlam bir savaşçı kendisi. Vajra the Archer var, kendisine avcı diyebiliriz çünkü uzaktan oklarıyla düşmanları avlarken buz büyüleri de yapabiliyor. Claire the Seraphim'i de unutmayalım, bu paladin kardeşimiz hem güçlü kılıcı, hem de hava tabanlı büyüleri ile son derece çekici.

Hemen dikkatinizi çekmiştir, dört karakterin her biri de farklı bir elemente yoğunlaşmış, üç tanesi yakın menzilli savaşçı, biri ise uzun menzilli. Burada yapacağınız seçimin, Vajra hariç, pek bir önemi yok çünkü yakın menzil savaşçıları birbirine acayip benziyor. Vajra ise gördüğüm kadarıyla oyunun zorluğunu bir tık artırıyor, çünkü nişan almak pek kolay iş değil :) Tabii böyle tık tık tık tık tık şeklinde oynanan bir oyunda nişan almayacaksın arkadaş, rastgele vuracaksın düşmanları. Tık tık derken şaka yapmıyorum, zamanında hani *Diablo*'yu anlatırken "fare tıklama" oyunu falan derdik ya, *Sacred* bu konuda kendini aşmış resmen. Tek bir düğme ile karşımıza çıkan envai çeşit yaratığı öldürüyoruz, kafalarını falan patlatıyoruz. Ha tabii silahımızın yanında o büyü yeteneğini de boşuna taşımıyoruz, istersek de bu büyülerle ortalığı iyice karnaval yerine dönüştürüyoruz.

Buraya kadar okuduklarınız *Diablo* tarzı bir hack'n'slash ile karşı karşıya olduğunuz hissini verdiyse çok yanıldınız. Şu oyunun hack'n'slash ile tek ilgisi önümüze geleni hack ile kesmek, slash ile bölmek. Ama oyunda bizi bu sıkıcı rutini tekrarlamaya özendirecek hiçbir şey yok. Ganimet mi? Ne ganimeti? Evet, evet, oyunda düşmanları öldürünce silahtır, zırhtır, eşyadır falan düşmüyor. Bu tür oyunları tekrar tekrar oynama sebebimiz, aynı düşmanları binlerce kez öldürme sebebimiz belki daha iyi bir eşya düşer düşüncesidir ya. O yok işte *Sacred 3*'te. Peki ne var?

BU DÖNEMDE ALTINA YATIRIM EN MANTIKLISI

Altın var. Şaka gibi. Evet, evet, altın. Küme küme altıncıklar :) Şimdi efendim bizim bu karakterlerimiz var ya, silahla-

YAPIMCININ ÖZRÜ

Sacred 3'ün iyi olmadığını söyleyen sadece biz değiliz. Keen Games'in eski çalışanlarından Sascha Wagentroz oyunun kalitesi yüzünden oyunculardan özür dilediğini ve geliştiricilerinden biri olduğu için kendisine verilen Steam şifresini oyunu satın almamış hayranlardan birine vermeyi teklif ettiğini biliyor muydunuz?
"Sacred hayranlarından bekledikleri oyunu sunamadığımız için özür diliyorum. Steam şifresini vermek çok fazla bir şey değil, ama yine de jest olarak kabul edin lütfen." Arada böyle güzel insanlar da çıkıyor işte.



Karakter seçiminin pek bir önemi yok, çünkü özellikle yakın menzil savaşçıları birbirine acayip benziyor.

rını ve yeteneklerini altın harcayarak geliştirebiliyoruz. İşte o işe yarıyor altın. Ama istediğiniz yeteneği açmak için belli bir seviyeye ulaşmanız gerektiği için altın da yetmiyor, elinizde bir sürü gıcır gıcır parayla öylece kalıveriyorsunuz.

Yeni silahları da nerden buluyoruz biliyor musunuz? Oyunda ilerledikçe yeni silahlar açıyoruz karakterimiz için. Bu kadar işte. Yani oyun bize diyor ki arkadaşım sen hiç silahtır, ekipmandır, şu eşya daha iyi midir, bunları dert etme. O güzel kafanı eşyaları birbirleriyle kıyaslamak için yorma, o güzel kalbin yeni bir eşya düştüğü zaman "aha lan legendary" diyerekten pır pır etmesin. Sen tıklamaya devam et, gerisini ben senin adına hallederim.

Neyse, hadi şimdilik şu ganimetle ilgili hayal kırıklığını bir yana bırakalım. Belki oyunda birbirinden değişik, birbirinden ilginç yaratıklar vardır da keyfimiz bir nebze yerine gelir. Ama yok, ben sizi boşuna ümitlendirmeyeyim :) Yani şöyle söylesem abartı olmaz: Bu yaklaşık on saat süren bir oyun ve siz bu on saat boyunca çoğunlukla sanki aynı yaratıkla savaşıyormuş gibi hissedeceksiniz. Çünkü oyundaki savaşlarda bir çeşitlilik yok. Bakın *boss* savaşlarını bir kenara ayırıyorum, neyse ki onlar geri kalandan biraz daha farklı ama geri kalan kısmında ya normal boydaki yaratıkları kesiyorsunuz normal normal, ya da biraz daha büyük boydaki düşmanlara önce *bash* hareketiyle dalıyor (büyülerini engelliyor veya kalkanlarını kırıyorsunuz), sonra da yine normal biçimde öldürüyorsunuz. Kısacası oyunu bir saat kadar oynadığınızda çeşitliliğe dair her şeyi görmüş oluyorsunuz işte.

AMANINA YANDIM, TİRİDİNE BANDIM

Oyunun inanılmaz çizgisel yapısı içinde ilerlerken arada bir istersek yan görevler yapabiliyoruz. Yan görev dediğimiz şey de birkaç düşman dalgasına karşı hayatta kalmak veya önümüze çıkan her şeyi öldürmek tarzı şeyler. Bu yan görevler genelde çok kısa sürüyor ve sonunda size (elbette ganimet beklememek gerektiğini biliyorsunuz) iksir veya bomba gibi kullanılabilir eşyalar, büyü kalkanı falan kazandırabiliyor. Ama yan görevleri tekrarlayarak oyunun güç dengesini de bozabiliyorsunuz, bu sefer de karşınıza çıkan yaratıklar sizin gücünüzün altında kalmaya başlıyor. Bu dengesizliği oyunun her yerinde görmek mümkün aslında, başta seçtiğiniz zorluk seviyesi bile ya çok kolay, ya çok zor olabiliyor ve ortasını bulamıyorsunuz. Başlarda çok zor gelen düşmanlar, başlıca yeteneklerinize kavuştuktan sonra çok basit gelmeye başlıyor. Zaten artık aynı şeyleri tekrarlamaktan sıkılmış haldesiniz, bir de yaratıkların gitgide artan sağlıkları bu basit ama sıkıcı savaşların sürelerinin uzamasına yol açıyor. Tamam, *Diablo*'da da benzer durum söz konusu olabiliyordu ama *affix* denen şeyin oradaki düşmanlara kattığı çeşitlilik ve bilinmezlik apayrı bir şey.

Oyun kendisini çok aşırı ciddiye almıyor aslında ve bunu da esprili bir dille göstermeye çalışıyor. Çalışıyor ama başaramıyor işte. Çünkü oyundaki espri genele yayılmamış ve bazı kısımlarla sınırlı kalmış. Bir noktadan sonra büyücünün sürekli olarak yaptığı "üçlü seks" esprileri feci biçimde baymaya başlıyor mesela. Bu cinsel temalı espriler çoğu zaman gayet de uygunsuz zamanlamalara sahip ve eğlenceli olmaktan çok uzak. Bir de buna kulağa pek hoş gelmeyen seslendirmeleri eklediğimizde aynı espriyi bilmem kaçıncıya duyduğunuz an hoparlörü alıp camdan atasınız geliyor. Ya da oyunu bir süre sessiz biçimde oynayarak sinirinizi yatıştırabilirsiniz ki bunun da ne kadar saçma bir gereksinim olduğunu söylemeye lüzum yok.

> OYUNU 1 SAAT KADAR OYNADIĞINIZDA ÇEŞİTLİLİĞE DAİR HER ŞEYİ GÖRMÜŞ OLUYORSUNUZ

DAHASI DA MI VAR?

Sacred 3 co-op da oynanabilir ama durum tek kişilik oyundan çok da farklı değil. Karakter sınıfları arasında pek fark olmadığı için tek yaptığınız harala gürele oynamak oluyor. Belki oyunda destek sınıfı gibi şeyler olsa co-op oynamak daha keyifli olabilirdi. Hoş, zaten karakterler birbirinden tamamen farklı olsa bile oyunun bağlantı kalitesinin zayıflığı bu yönü de baltalayacaktı eminim.

Koskoca oyunun hiç mi iyi yanı yok derseniz kendimi zorlayıp "eh hadi grafikleri güzel" diyebilirim. İzometrik açıdan oynadığımız oyunda aslında modellemelere de gerekli özen gösterilmiş, ama bazen aynı ekranda o kadar karmaşa oluyor ki bu özenin farkına ancak savaş bittikten sonra varabiliyorsunuz.

Eğer kendinizi bir *Sacred* hayranı olarak adlandırıyorsanız hayal kırıklığı yaşamaya hazır olun. Eğer *Sacred* hayranı değilseniz de hayal kırıklığı yaşamaya hazır olun çünkü büyük ihtimalle daha oyunun yarısına gelmeden sıkılıp bırakmak isteyeceksiniz. *Sacred 3* çoğu şeyi yanlış yapmış bir oyun. Her şeyi basitleştirip insanların pek fazla şey düşünmeden oyun oynamalarını istemiş, ama bunun ne kadar sıkıcı olduğunu unutmuş bir oyun. *Sacred* serisinin köklerinden inanılmaz uzaklaşmış, ilk iki oyundan çok farklı bir oyun. Eğer seri tekrar Ascaron Entertainment'a dönmezse *Sacred* isminin bu oyunla birlikte öldüğünü söyleyebiliriz.

+

- Ana ekranda oynayan video
- Grafiklere özen gösterilmiş
- Başlangıçta eğlenceli gibi

−

- Fiyatından (50$) esprilerine, tekdüzeliğinden seslendirmelerine, dengesizliğine kadar pek çok şey

4

SON KARAR
Sokağa atacak paranız varsa önden buyurun efendim.

- **Tür:** Hack'n'Slash
- **Yapım:** Keen Games
- **Fiyatı:** 108 TL (Playstore)
- **Dahası İçin:** www.sacred-world.com

Kımıldamayınca grafikler iyi aslında...





İşte zırt pırt konuşup başınızı şişirecek olan Battlemage bu.



Burada da ince espri anlayışını görüyorsunuz kendisinin :)



"TİK...TAK...TİK...TAK!" -ENES K.

FIREFALL



Microsoft Word penceresini açıyorum. Yaz okulunun final projesini teslim etmem için yaklaşık altı saat var ama henüz ona başlayamadım. Kısa ihtiyaç molalarını saymazsak, yaklaşık 15-16 saattir *Firefall* oynuyorum. Bu sürenin üçte birini görev almak için koşturarak, üçte birini aldığım görevlerin olduğu yere koşturarak, kalanı da görevleri yaparak geçirdim. Hayatım boyunca çok oyun oynadım ama *GTA* dahil hiçbirinde göreve gidene kadar bu kadar koşturduğumu anımsamıyorum. Saatlerdir kıçım sandalyeye yapışmış halde ama oyundaki karakterimden çok daha yorgun durumdayım. Bileklerim ve beynim bu hıncı taşımıyor artık...

4 GÜN ÖNCE...

Fazlasıyla sıcak bir yaz günü ve saat 15.42'yi gösteriyor. Önce bilgisayarımı, sonra Firefox'u açıyorum. Küçük bir araştırmayla *Firefall*'un yaklaşık üç senedir kapalı/açık beta süreçlerinden geçmiş bir MMO Shooter olduğunu öğreniyorum. Oyunun yapımcısı Red 5 Studios'un ise Blizzard'da, *World of Warcraft*'ın yapımında çalışmış ve daha sonradan ayrılıp bu stüdyoyu kurmuş olduğunu okuyunca bayağı bir heyecanlanıyorum. Gidip bir çay koyuyorum kendime... Ev arkadaşım Ayhan sesleniyor öteki odadan:

- *Höy! Naber lan n'apıyorsun?*

- *Napim ya, Ağustos sayısı için inceleyeceğim oyuna baktım da, onu indireceğim şimdi...*

- *Şimdi indirme lan, internet yavaşlıyor! Gece yatarken indirirsin.*

Oyunu indirmeye başlıyorum...

3 GÜN ÖNCE...

İkonuna çift tıklayınca tepki vermemesi, hesabıma üvey evlat muamelesi yapması gibi birtakım sorunları aştıktan sonra oyuna giriyorum. Daha evvelden bin kere duyduğum bir post-apokaliptik senaryo ekseninde kurgulanmış oyun ve bundan 200 yıl sonrayı konu alıyor. Dünyaya meteor çarpmış, çeşitli yaratıklar peyda olmuş. Birleşik ordular bunlarla savaşacağım derken, bir de The Chosen diye bir örgüt ve Melding isimli bir zalim çörekleniyor başlarına. Gelgelelim, adamların dediğine göre bu ölüm kalım savaşında insanlığın son umudu bizmişiz. O an bu yük bana öyle fazla geliyor ki elim ayağım titriyor; Alt-F4'ün eşiğinden dönüyorum.

Neyse, bu travmayı atlatamadan ve daha bismillah demeden bir çatışmanın ortasında buluyorum kendimi... Ortalık çok karışık. İki şey ilgimi çekiyor: Henüz bir sınıf seçmeden, karakter oluşturmadan oyuna başlamış olmak, ve oyunun kasması!



Buradan da Çamlıca'ya gideceğiz. Yine gün doğumunu seyretmeye!



Piksel piksel ederim seni! Benim adım Arif!





Sevgili dostum Glider!

Aman Allahım! Yaklaşık 5-6 ay önce kıçımdaki dona kadar satıp topladığım bilgisayarımı *Watch_Dogs*'dan sonra zorlayan ilk oyun *Firefall* oluyor ve gerim gerim geriyor bu beni... Bir bilgisayara bakıyorum, bir monitöre... Karşımda ilk *Borderlands*'i andıran, cell-shade grafikli ve -görece- hoş görünen bir oyun var. Lakin optimizasyon konusunda atarlı bir tavra sahip. İnternette küçük bir araştırma yapıyorum ve motion blur'ü kapatınca oyunun kendine geldiğini, yine de ciddi performans sorunları olduğunu söylüyor tecrübe edenler...

Oyunu oynanabilir hale getirdikten sonra, sık sık sınıf değiştirebildiğim 10-15 dakikalık bir senaryo görevine başlıyorum. İlk izlenimim gayet olumlu. Oyun farenin orta tuşuyla FPS kamerasından TPS kamerasına geçmeme izin veriyor. Bakıyorum ki herifler TPS kamerasını tırışkadan koymamışlar, ikisinin de verdiği tat farklı... Ben TPS'de karar kılıyorum ve kararımın arkasında duruyorum. Birkaç yaratığı Allah yarattı demeden geberttikten ve yapımcı ekibin epik olduğunu düşündüğü ara sahneleri defettikten sonra, oyuna ısınma amaçlı hazırlanmış bu görev bitiyor ve bembeyaz bir odada uyanıyorum. Tüm olanların bir simülasyon görevi olduğunu öğrenip o kadar şaşırmıyorum ki anlatamam.

Eninde sonunda Firefall evrenine adım atıyorum. Görev almak, zırhımı tamir etmek, kişiselleştirilebilir eşyalar almak gibi neredeyse her türlü oyun içi yönetimin merkez üslerde yapıldığını fark ediyorum. Hemen gidip önce karakterimin sıfatını, dış görünüşü filan değiştiriyorum. Kadın karakterimin sınıfını Assault olarak seçiyorum. Oyunu tecrübe ettikçe Engineer sınıfının oynaması en keyifli, Recon'un ise oyunun genel yapısına en uygun sınıf olduğunu fark ediyorum. Battlestation isimli cihazlarda istediğim an değiştirebiliyorum sınıfımı ama birinci seviyeden başlatıyor karakterimi. Bunu çok sonraları fark ediyorum ve 'istemezük' çekiyorum.

Böylece ilk görevimi alıyorum. Haritadan takriben 500-600 metre öteyi gösteriyor yönlendiricim. Telsizden bir abla beni Glider isimli sıçrama noktasına yönlendiriyor; "git bi bin bakalım sevecek misin?" diyor. Yalan olmasın, çok seviyorum! Kollarımı açıp kuş gibi uçarak gidiyorum görev yerime, çocuklar gibi şenleniyorum! Havadayken aşağı doğru hafif bir pike yapıp tekrar yukarı kalkarak hızlanmayı filan öğreniyorum ki alabildiğim kadar mesafe alayım bu zımbırtı ile... Gelgelelim ilk görevimi birkaç örümcek öldürerek tamamlıyorum. Elde ettiğim örümcek yumurtalarını üsse geri götürmem söyleniyor. Gözüm çevrede Glider arıyor ama göremiyorum. Böylece üsse kadar ayağı yanmış tazı gibi koşuyorum. "Herhalde haritayı tanımam için yapmışlar ilk görevlerde" diye geçiriyorum içimden. Yumurtaları kılkuyruk bir tipe teslim edip ertesi gün uzun uzun incelemek üzere kalkıyorum oyunun başından...

2 GÜN ÖNCE...

NPC'lerle olan iletişimin ve alınan görevlerin baştan sona seslendirilmiş olması hoşuma gidiyor. Buna karşın bizim adımıza çalışan, bize 'patron' diyen bir bacı var telsizin ucunda. Yalnız nasıl bir aklın ürünüdür anlayamıyorum, bizim karakterin ağzından tek bir kelime dahi çıkmıyor oyun boyu ve bizim yerimize sürekli bu kadın konuşuyor. Bize emir veren bu, bize patron diyen ve güya adımıza çalışan bu, buna karşın her kelamı eden de bu... İnsan acaba klavyeden fareden elimi çeksem bu kadın oynamaya devam eder mi diye düşünüyor bazen (denedim, oynamıyor).

Birkaç saat seviye atlamak için sadece görev yapıyorum. Sıradışı bir şey yok; eskort görevleri, onu getir, bunu götür, boss kes vs. devam ediyor oyun... Yalnız her görev kendi içinde 2-3 parçaya ayrılıyor ve hepsi için dakikalarca yol yürümek artık beni delirme noktasına getiriyor. Bari oyun içi envanter sistemini filan inceleyeyim diyorum. Battlestation'a girip düşürdüğüm eşyalara bakıyorum. Düşürdüğüm onca envanterin ve silahın birbirinin klonu olduğunu görüyorum. Sonra göreve gidiyorum, ölüyorum, birileri beni kurtarıyor. Beraber savaşıyoruz. Oyuna dair ne varsa sıradanlığın dibine vurmaya başlıyor. Derken bir mucize oluyor: Ana görev sonrası bir araç düşüyor envanterime! O an tüm acılarımı unutup bir posta halay çekiyorum bilgisayar başından kalkıp... Sonra atlıyorum motosiklet-araba kırması aracıma, onca kilometrelik tabanvay çilesini unutup basıyorum gaza anasını satayım! Tebessümle iniyorum araçtan, sırıtarak yapıyorum görevimi... Bir de ne göreyim dersiniz abilerim, ablalarım; hiç... bir... şey ulan! Kocaman bir hiç! Düşen araç envanterlerinin tek kullanımlık olduğunu anlıyorum. O an arabasına da, bisikletine de sövüp cin atına biniyorum artık!

ŞİMDİ...

Fazlasıyla sıcak bir yaz sabahı ve saat 04.32'yi gösteriyor. Microsoft Word penceresini açıyorum. Yaz okulunun final projesini teslim etmem için yaklaşık 4 saat var ama henüz ona başlayamadım.

+

- Çatışmalar tempolu ve bazen keyifli
- Kolay kavranan oyun yapısı
- TPS ve FPS oynanış seçenekleri
- Grafikler eski nesil olmasına rağmen hoş görünüyor

–

- Run Lola Run!
- Zamanınızı gasp ediyor
- Seviyelere göre dengesiz görev zorluğu
- Birbirinin kopyası görevler, envanterler, silahlar
- PvP sistemi ölü doğmuş

5

SON KARAR
Parayla satılan bir oyun olarak görülecekse oynanabilir ama böyle F2P olmaz.

Tür: MMO Shooter **Yapım:** Red 5 Studios **Dağıtım:** Red 5 Studios **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Ücretsiz **Yaş Sınırı:** 13 **Dahası İçin:** www.firefallthegame.com



İşte açılmayı bekleyen bir hain kutu daha!





THE ROOM

FAZLA DİNAMİTİ OLAN? -ESER GÜVEN

Herkesin bildiği bir oyunu kime, nasıl anlatacağım ki ben şimdi? Neee? Daha önce *The Room*'u duymadın mı? Hadi canım. Valla mı? Nasıl yaaa, iOS'un en çok satan oyunlarından biriydi yahu *The Room*, nasıl oynamadın? Yok yok, herkesin iOS cihazı olduğunu varsaymıyorum elbette, benim de yok çünkü. E ama yıl başında da Android'e çıktı yahu, yine rekorlar kırdı resmen, 5 üzerinden 4,8 not ortalamasıyla acayip de dikkat çekiyordu. Toplamda 4 milyonun üzerinde satmış bir oyundan bahsediyoruz. Onu da mı kaçırdın? Android cihazın da mı yok? Sen de benim gibi telefon / tablet teknolojilerini uzaktan takip edenlerdensin o zaman, hiç canını sıkma. Kardeşim elime Android telefon tutuşturmasa hâlâ daha 3310'da Snake oynuyor olacaktım, ben de *The Room*'u bilmeyecektim senin gibi. E o zaman tamam, oyunu bilmeyen en az bir kişi bulduğuma göre gel sana azıcık anlatayım ben nedir bu *The Room* furyası.

Daha önce hiç "odadan kaçış" türünde bulmaca oyunları oynadın mı bilmiyorum. Hoş, bulmaca oyunlarına ilgin varsa illa ki birine denk gelmişsindir. Bu tür oyunlarda genelde ortada pek bir hikâye olmaz, arka arkaya bulmacalar çözüp odadan çıkmanın yolunu bulmaya çalışırız. *The Room* hikâyenin ortasına gizemli kutular bırakıyor ve biz bu kutuları açmaya, bulmacaları çözmeye çalışırken ufak tefek ipuçları sayesinde hikâyeyi öğrenmeye başlıyoruz. Gerçi oyundaki gizemli beşinci element olan "null" mevzusu öyle çok da mühim değil, amaç bulmaca çözmek çünkü. Kim takar nulu mulu şimdi.

ARKADAŞIM SIMON...

İşte bu nokta aynı zamanda oyunun PC sürümünün başarısız olmasının da sebebi. Mobil cihazlarda bu tür oyunlar çok popüler, çünkü gerçekten de bu tür cihazlara uygun oyunlar. Yatmadan önce sıkıldın mı, açarsın *The Room*'u, o andaki kutuyu çözmeye çalışır, on beş dakika sonra da çekersin yorganını *(Eser Güven serin yerlerden bildiriyor –Serp.)* uyursun. Bilgisayarda böyle temposuz oyun oynama olayı pek zevkli olmuyor arkadaş. Hani belki sen seversin, belki de tam olarak bu tip bir oyun arıyorsundur ama ben söyleyeceğimi söyleyeyim.

Oyunda toplam beş bölüm var ve eğer sıkılmadan sonuna kadar oynarım dersen bitirmen herhalde en fazla birkaç saatini alır. Oyunun bulmacaları öyle çok zor değil, çoğunu deneme yanılma yöntemiyle çözebiliyorsun zaten. Arada zekice hazırlanmış olan bulmacalar da var, ama bazıları da kendini tekrar eden cinsten. Mesela "Simon diyor ki" oyununu biliyor musun, oynamış mıydın hiç? Ondan bile var bu oyunda. Yani bir şeyleri çözünce "hell yeah" demeyi bekleme, o kadar zorlayacak hiçbir bulmacayla karşılaşmayacaksın.

Mobilden PC'ye geçiş, PC'den mobile geçişten daha kolay aslında ama yine de Fireproof Games bu çevrimin altından başarıyla kalkmış. Dokunmatik ekran yerine fare kullanıyorsun ve o ekranda yapabildiğin her tür şebekliği fare yardımıyla halledebiliyorsun. Bir de kendilerini takdir ettiğim bir nokta var, grafikleri falan da elden geçirmişler. Mobildeki haliyle çıkarsalar bile bence benzer satış rakamlarına ulaşırlardı ama tembellik yapmayıp yüksek çözünürlüklü grafiklere geçiş yapmış, grafik ve ses kalitesini PC'ye yakışacak seviyeye çıkarmışlar.

Açıkçası bu oyunu önerip önermeme noktasında kararsızım. 5$'lık fiyatı uygun gibi aslında, diğer bazı oyunlar gibi doğrudan cüzdanına göz dikmemiş. Ama aynı oyunu Android ve iOS'da 2 liraya oynayabileceğini bilince o fiyat bile yüksek gelmeye başlıyor. Bence eğer günün birinde bu tür bir mobil cihaz alabileceksen *The Room*'u o cihazlarda oyna derim. Ama yok ben PC dışında hiçbir platformda oyun oynamam, *The Room*'u merak ediyorum dersen al oyna güzel kardeşim. Sonuçta birkaç saat keyifli zaman geçirtecek ve muhtemelen mobil cihazlarda neden bu kadar tutulduğunu sen de anlayacaksın.

THE ROOM 2

Oyunu çok beğendiniz, her şeyi çözdüğünüz halde o kutuları yeniden kapatıp açmak için bir yol arıyorsunuz, öyle mi? Sizi ikinci odaya alalım. **The Room Two** da ilki kadar beğenilen, üstelik içerik olarak ilkinden daha geniş bir oyun. Tek sorun henüz PC'ye gelmemiş olması. Gerçi **The Room**'un Steam'de yaptığı sükseye bakılırsa **Two**'nun da gelmesi yakındır.

+

- Yenilenen grafikler atmosferi daha da geliştirmiş
- Türün benzerlerine göre daha kaliteli bulmacalara sahip
- Yenilenen kontroller cuk oturmuş

–

- Hikâyesi çok yavan ama kimin umrunda
- Mobil sürümleriyle aynı oyun, ama daha pahalı
- Mobilde oynadıysanız tekrarı sıkabilir

7

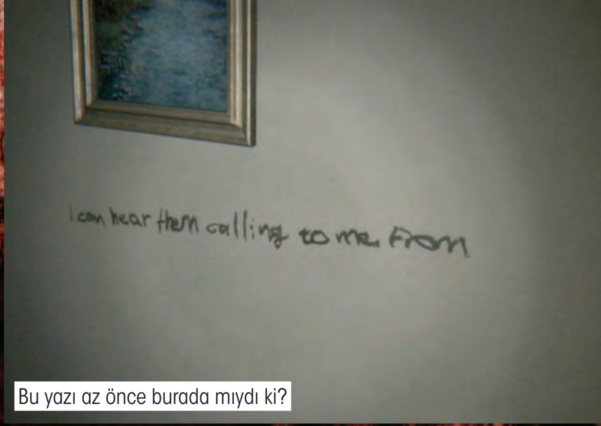
SON KARAR

Mobil sürümlerinin yüzü suyu hürmetine denemek lazım.

- **Tür:** Bulmaca
- **Yapım:** Fireproof Games
- **Dağıtım:** Steam
- **Fiyatı:** 5$
- **Dahası İçin:** www.fireproofgames.com



P.T.



Bu yazı az önce burada mıydı ki?



Ya bir git rica ederim yaa!

KORKU'NUN P'Sİ, EYVAH'IN T'Sİ -SİNAN AKKOL

NOT: *Esrarengiz bir kampanyayla duyurularak hayatımıza giren P.T.'nin aslında ne olduğu kısa sürede ortaya çıktı. Tatilde olduğum için o keşif anının heyecanını bizzat yaşayamadığıma üzüldüm, bu on yılda bir olacak bir olaydı çünkü. Ama olur ya, bu yazıyı okuyan birkaç kişi bu oyunla ilgili haberleri takip etmemiştir ve ilk kez burada görecektir diyerek, P.T.'nin sürprizini açık etmeden yazacağım incelemeyi. Bilen de, bilmeyen de gönül rahatlığıyla okuyabilir.*

Gamescom öncesinde esrarengiz videolar yayınlamaya başladı Sony. "Korkunun yeni yüzü"yle tanışacağımızı söylüyordu ve oyun oynarken çığlık atan insanlar içeriyordu. Gamescom konferansında 1 dakikadan kısa bir videoyla "dünyanın ilk etkileşimli teaser'ı" olarak lanse edildi *P.T.* ama hâlâ ne olduğu belli değildi. Videonun sonunda *P.T.*'nin hemen şimdi PSN'den indirilebilir durumda olduğu açıklandığında hafifçe gülümsedim: Geçen sene **Beyoncé** bir sabah ansızın iTunes'da albümünü çıkarttığından beri *"Keşke oyun firmaları da E3 sırasında daha önce haberimiz olmayan birkaç oyunu pat diye çıkarsalar ve* 'konferanstan çıkar çıkmaz oynayabilirsiniz' *diyerek bizi şaşırtsalar"* diye düşünmüştüm. Bu isteğim kabul görmüştü demek ki :)

Evet, esrarengiz *P.T.* PSN'den indirilebilir durumdaydı, ama ben teknolojiden uzakta, tatildeydim. Bu nedenle millet bu oyunun (demonun?) sırlarını çözerken ben anca uzaktan izleyebildim. *P.T.*'nin en büyük sırrı sadece üç saat içinde çözüldü. Yapımcıların daha sonra açıklayacağı üzere, *P.T.*'nin kafa yedirici son bulmacasının çözülmesinin en az bir hafta süreceğini düşünmüşler, ancak internetteki oyuncuların topluca gizem çözme becerilerini hafife almışlardı.

Ve böylece tavşan şapkadan çıktı, çıkmasıyla birlikte de oyuncuların kafaları tavana vurdu: *P.T.* aslında çok sevdiğimiz, ama uzun zamandır "sessiz" kalmış bir oyunun yenisinin bir ön gösterimiydi! Projenin başında da **Hideo Kojima** vardı! Beraber çalıştığı insan da **Guillermo del Toro**'ydu! Ve yeni oyunun ana karakteri *Boondock Saint* ve *The Walking Dead*'den tanıdığımız, sevdiğimiz **Norman Reedus** olacaktı!

O KORKU! O SURAT!

P.T.'nin aslında neye hizmet ettiğiyle ilgili yazacaklarımı burada kesip kendisini anlatmak istiyorum... *P.T.* karanlık bir odada, çiftleşirken birbirine kilitlenmiş iki hamamböceği gözlerinizin önünden geçerken uyanmanızla başlıyor. Odadan çıktığınızda uzun bir koridorla karşılaşıyorsunuz. L şeklinde uzanan bu koridorda kapalı birkaç kapı, bir tane antre, iki komodin ve bu komodinlerin üstünde birtakım resimler var. Ve bir telefon, bir de radyo...

Koridorda ilerlemeye başlıyorsunuz. Radyoda yayınlanan bir haberde, evin babasının bir gün hiçbir neden yokken pompalı tüfeği alıp önce karısını, sonra oğlunu ve en son banyoya saklanmış kızını öldürdüğü söyleniyor. İlerliyorsunuz. L'nin diğer ucundaki kapı açılıyor, merdivenlerden bir alt kata iniyorsunuz ve... Kendinizi L şeklindeki koridorun başında buluyorsunuz...

Geldiğiniz kapı arkanızdan kapanıyor...

İlerliyorsunuz... Bu kez radyodan ses gelmiyor. Sessizlik hafiften iliklerinize işlemeye başlarken, koridorun sağına dönüyorsunuz ve... Sağdaki kapıdan bir ses mi geldi? Daha yavaşça ilerliyorsunuz... Koridorun sonundaki kapı açılıyor... Merdivenden iniyorsunuz ve yine o meşum koridorun başında buluyorsunuz kendinizi.

Bir döngü içinde olduğunuzu anlıyorsunuz. Ama neler olduğunu ve bunların niçin olduğunu bilmeyen bir insanın yaşayacağı korkuyu yaşatmaya başlıyor *P.T.* size. Koridor aynı koridor, ama ayaklarınız giderek ilerlemek istememeye başlıyor, nedenini bilmeseniz de. İlerliyorsunuz... VE ZIPLIYORSUNUZ! Bir önceki döngüde hafif tıkırdayan kapı zangır zangır titriyor bu sefer! L'nin ucundaki kapı açık, koşmak istiyorsunuz, ama yürümek ve hafifçe zum yapmaktan başka bir kontrolünüz yok oyunun üstünde. Yine de kapıdan koşuyormuşçasına geçiyorsunuz... O merdivenlerden iniyor, başladığınız yere yeniden geliyorsunuz.

P.T. oyun sektörünün hâlâ büyük sürprizler üretebildiğinin göstergesi. Atmosferi, grafikleri inanılmaz. Daracık alanda ve tekrar tekrar aynı alanda olduğunuz halde yarattığı korku atmosferi *Amnesia*'yla yarışır. Neredeyse sıfır etkileşimle kurguladıkları bulmacalar insanı zorluyor. Ve hepsinden önemlisi, bunca emeğin bir tanıtım projesine harcanmış olması. Toplamda 1,5 - 2 saatinizi alacak tamamlamak oyunu (en az bir kez daha yeniden oynanabilirliği var). Ancak o iki saat hem ömrünüzden götürecek, hem de size çok büyük bir beklenti katacak.

Efendim? Haa söylemeyi unuttum, *P.T.* bedava ve şimdilik sadece PS4'te var ama içimden bir his bunun uzun sürmeyeceğini söylüyor. O zamana kadar, PS4 sahibiyseniz ve indirmediyseniz, durduğunuz kabahat. Sadece temiz bir çift iç çamaşırını hazır tutun yanınızda.

+

- İnanılmaz güzel grafikler
- Korkudan altınıza ettiriyor
- Ses efektleri
- Sizi içine soktuğu atmosfer
- İçerdiği birçok giz
- En az iki kez oynanabilitesi var
- Bedava

−

- Bazı bulmacalar öyle muamma ki, tam çözüm olmadan imkansız
- Korkudan altınıza ettirmesi
- Biraz daha etkileşim olmalıydı sanki

- **Tür:** Korku/Bulmaca
- **Yapım:** Konami
- **Dağıtım:** Sony
- **Dijital İndirme:** Bedava (PSN)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** bit.ly/1vesdo3



Adamı bacağından vurduğumu unuttum, ölüverdi resmen. Zaten sonra da görev başarısız oldu.



Ver diyetini!



GODS WILL BE WATCHING

HADİ ORADAN, İZLEMİYORLAR Bİ KERE! -ESER GÜVEN

Bir oyunu pek fazla sevmediğimi anlatmak için süslü cümleler kurmama pek gerek olduğunu sanmıyor ve bunu açıkça söylüyorum; ben *Gods Will Be Watching*'i pek sevmedim, sevemedim.

Bir Game Jam gününde "minimalizm" teması için hazırlanan *Gods Will Be Watching*'in son hali bir point'n'click hayatta kalma macerası. *Walking Dead* oynarken bazen vereceğiniz kararların birinin canına mal olacağını bilip gerim gerim geriliyorduk ya, hah işte orada karşı karşıya kaldığınız ikilemler *Gods Will Be Watching*'in yanında resmen çocuk oyunu kalıyor.

Mesela size ilk bölümden bahsedeyim. Xenolifer saldırı timinin bir üyesi olarak oynuyoruz, elimizde dört rehine var. Odanın dışındaki koridorda ise bizi sıkıştırmış silahlı bir ekip. Gezegendeki bir istasyonu hack'lemeye çalışıyoruz ve bunun için zamana ihtiyacımız var, elimizdeki rehineler ise zaman kazanmak için sahip olduğumuz tek koz.

Seçtiğimiz çoğu eylem (soru odaklı olanlar hariç) zamanı bir birim ilerletiyor ve zaman her ilerlediğinde ekranda bir şeyler değişiyor. Kapının önünde siper almış olan Jack'e silahlı grupla pazarlık yapma emri verebiliyor veya ateş ederek uzaklaşmalarını sağlayabiliyoruz. Ama ateş açınca rehineler huzursuzlanıyor ve panik yapmaya başlıyor. Durumu kontrol altına almazsanız rehinelerden biri kaçmaya çalışıyor ve tek çareniz ya vurmak ya da kaçmasına izin vermek oluyor. Bu oyunda insafa yer yok, acımaya yer yok. Eğer rehinelere çok yumuşak davranırsanız gaza gelip tepenize çıkarlar, yeri geldiğinde bağıracak, yeri geldiğinde birini bacağından vuracaksınız. Eğer sistem güvenliğine ve hack'i hızlandırmaya dalarsanız rehineler fırsat bu fırsat diye dikkatsizliğinizden faydalanmaya çalışıyorlar. Elinizde tek bir rehine kalmışsa veya silahlı ekip kapıya dayanmışsa içeri bir bomba atıveriyorlar ve *game over*.

RNG TANRILARI MI İZLİYOR, HANİ?

Peki sıkıntı nerede? Sıkıntı her zaman geçişinde olabilecek olayların tamamen rastgele olması. Üç saat boyunca sayısız kez oynadıktan sonra ilk bölümü geçtiğimde, aslında o başarısız denemelerimden çok da farklı bir şey yapmadım. Sadece şans yanımdaydı, belki bir rehine bir tur önce yerine sonra huzursuzlandı. Bölümün genelinde kontrol benim elimde değildi yani.

İkinci bölümde işler iyice azıtıyor, bu sefer iki kişi yirmi gün boyunca sürecek bir işkence sonucunda hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Hayatta kalmak için yalvaracak, yalan söyleyecek, bazen de işkencecinize istediği bilgiyi vereceksiniz. Ama çok fazla bilgi veremiyorsunuz çünkü o zaman işkencecinin sizi hayatta tutmak için bir sebebi kalmıyor. Dayak yiyeceksiniz, adam dişlerinizi sökecek, parçalanma ihtimaliniz olacak, hatta sonra işkenceci baltayla kol kesecek. Ama dedim ya rastgelelik diye, işkenceci altıncı günde masaya tabanca getirdi. Rus ruleti oynuyoruz resmen. Eğer şans yanınızda değilse tetik ilk çekildiğinde *game over*, bu günü atlatabilmek için izleyen şans tanrılarına yalvarmanız gerekiyor.

Çok zor bir platform oyunu düşünün, yapmanız gereken atlayışı bir türlü yapamıyorsunuz mesela. Bakın orada bir RNG yok, atlamayı başardığınız anda yola devam edersiniz. İsterse bir saat sürsün, mekanikler ve şartlar aynıdır. İşin içine RNG sokmak yıldırıcı bir zorluk seviyesi çıkarıyor ortaya ki *Gods Will Be Watching*'in en büyük sorunu bu. Tabii oyunun başında iki zorluk seviyesinden Easy olanı seçerseniz resmen sadece hikâyeyi izlemiş oluyorsunuz ama bunun da ne kadar zevkli olacağı tartışılır.

Her ne kadar macera türüne ilgi çekici bir soluk getirmiş olsa da dengesizliği yüzünden çok fazla katlanılacak bir oyun olamamış *Gods Will Be Watching*. İçinizde önüne geçemediğiniz bir mazoşizm duygusu varsa buyurun deneyin, ama uyarmadı demeyin.

MERCY UPDATE

Yazıyı yazdıktan birkaç gün sonra Deconstructeam, Mercy Update isminde bir güncelleme yayınladı ve zorluk seviyelerini üçe çıkardı: Puzzle Mode (eski Original Mode ile aynı), Puzzle Mode Light (RNG öğelerini kaldırıyor), Narrative Mode (eski Easy Mode ile aynı). E bütün yazıda RNG saçmalığına yüklenmişken Puzzle Mode Light modu dengeleri biraz değiştirdi, o yüzden oyuna verdiğim notu buna göre düzenleyeceğim. Sonra "vay yerden yere vurdu da ne biçim not vermiş" falan demeyin, ikinci bölümdeki gibi dişinizi sökerim :)

+

- Piksel grafikleri çok başarılı
- Ahlaki değerlerinizi sorgulatıyor, bu dünyada şefkate yer yok
- Zaman yönetimi mekaniği ilginç

–

- Çok zor
- Şans yanınızda değilse oyun hiç affetmiyor
- Bölümler arası dengesizlik mevcut

6+

SON KARAR

Yeni Puzzle Light modu ile daha az saç baş yolduran tuhaf bir deneyim.

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** Deconstructeam
- **Fiyatı:** 10$
- **Dahası İçin:** deconstructeam.com/games/gods-will-be-watching/



XENONAUTS

HANİ BAZEN ŞARKININ COVER'I ASLINDAN GÜZEL OLUR YA... -NURETTİN TAN

Şimdiye kadar kimseye söylemediğim, içimin en pis, küflü, tozlu, boklu köşelerine gömdüğüm ve görmezden gelmeye çalıştığım bir gerçeği itiraf etme zamanı geldi. Evet, delicesine *XCOM* oynadım ama sesini duymak istemediğim rahatsız edici iç benliğim hep "Aslında *XCOM* tam olarak olmamış, farkındasın değil mi? Klasik oyuna göre çok ayrıntısız" deyip durdu. Her seferinde "Hayır! Oyun bi kerem süper!" diyerek sesini bastırdım ama *Xenonauts* oynadıktan sonra gözyaşları içinde gerçeği kabul ettim.

Evet, *XCOM* çok uzun süreden sonra (ve birçok saçma sapan ardıl oyunun ardından) olabildiğince iyi bir "tekrar yapım" olarak karşımıza çıktı. Ama ilk dakikadan beri fark ettiğim bir durum vardı ki, oyunun oynanış sistemi "Ben aslında konsollardan ve tabletlerden de para yemek için özellikle basitleştirildim!" diye çığırıyordu. Klasik *XCOM*'a nazaran araştırma dalı ve savaş kısmı daha basitti, haritalar küçüktü vesaire... Kesinlikle ticari bir karardı ama gene de oyun kendini oynatmasını bildi.

DAHA DETAYLI, DAHA ZOR!

Xenonauts tam bu anda devreye giriyor. Yeni (ve hatta eski) *XCOM*'da olmayan ve görmeyi dilediğiniz ne kadar ayrıntı varsa bu oyunda mevcut. Tek falsosu grafikleri çünkü az bir bütçe ile hazırlanmış, küçük bir stüdyonun oyunu. Lakin ağır strateji elementleri, detaylı "mikro yönetim" ve zor savaş anları istiyorsanız kafadan *Xenonauts*'a bakmalısınız diyorum. Örnek isterseniz diye de ekliyorum:

Daha oyunun başında üssünüzü kurarken değişikliği fark ediyorsunuz. Hatırlarsanız yeni *XCOM*'da bir bölgeyi korumak için oraya sadece uydu atmak yetiyordu. *Xenonauts* klasik *XCOM*'a dönerek her bölgeye önce bir üs ve sonra uydu atmanızı istiyor. *XCOM* serisinin aksine ise koruyamadığınız bölgeler hemen birlikten çıkmıyor, önce size verdikleri para desteği yavaş yavaş azalıyor, son çare olarak ittifaktan ayrılıyorlar. Sadece radar menzilinizdeki olaylara müdahale edebiliyorsunuz ve bir UFO hedefe takıldığı anda oyun yine farklılığını gösteriyor. Öncelikle oyunun başlarında olmasa da ilerleyen aşamalarda UFO'lara eskort eden yardımcıları olabiliyor. Bizler ise bir UFO'ya birden fazla savaş uçağı gönderebiliyoruz. UFO radara girdiğinde uçakları sağa sola oynatarak farklı stratejilerle saldırmak mümkün. UFO düşürüldüğünde ise iki seçeneğiniz var: Askeri birlik ile bölgeye operasyon yapmak ya da doğrudan hava saldırısı ile uzaylıların kökünü kazımak. İlkinde ceset, UFO parçaları ve yaratık teknolojisi ele geçirebilirken ikincisinde ise +15.000 dolar ödül alıyorsunuz. İkinci seçeneği artık o teknolojilere tenezzül etmeyeceğiniz zaman seçmek en mantıklısı.

Askeri birlikler *XCOM*'daki gibi otomatik olarak rütbe atlamıyor. Aksine hepsinin belirli özellikleri var ve o özellikler göreve çıktıkça yükseliyor. Bunlar da daha ağır malzeme taşıması ya da savaş alanında normalden fazla hareket edebilmesi anlamına geliyor. Savaş alanında ilerlerken siper alma ve çömelme var. Rastgele, nişan alarak ya da seri ateş etme şekilleri ile hedefi tutturma şansınızı yükseltebilirsiniz ama tabii ki bunlar daha fazla hareket puanı yiyor.

Xenonauts, resmen oturulup kafa patlatılarak *XCOM* serisinde eksik olan ne varsa kapatıldığı yeni bir oyun. Ağır strateji severseniz ve grafik olmasa da olur (ki o kadar kötü değil grafikler) diyorsanız; Iron Man açıp *Xenonauts*'a dalın derim.



Oyuna başladığınızda askerleriniz mahalle bekçisi gibi maalesef.

BÜYÜK BİRADER: RADAR

Radar menzili dışında gelişen olaylara çaresizce bakmaktan başka şansınız yok. Fırtınalar, kaçırılan tekneler ve hayvanlar, etrafta bulunan ölü hayvanlar... Türlü aksiyon dönüyor dünyada ve oyunu çok detaylı yapan öğelerden biri de bu. Eğer ikinci üssünüzü kurmadan daha fazla alanı kontrol etmek istiyorsanız ikinci bir radar kurmanız gerektiğini de belirtmem gerek.

+

- Mikro yönetim çılgınlığı
- XCOM'da olmasını istediğiniz her şey
- Zorlayıcı, stratejik bir oyun olması

–

- Ses efektleri
- Grafikler
- Ama yukarıdaki ikisini kim takar, oyun güzel

7

SON KARAR

Zorluk derecesini artırmaktan zevk alıyorsanız Xenonauts ile yürür gidersiniz. Ufak stüdyolardan son zamanlarda çıkan en iyi oyunlardan biri.

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım:** Goldhawk Interactive **Dağıtım:** Goldhawk Interactive **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 25$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 13 **Dahası İçin:** xenonauts.wikia.com







RISEN 3: TITAN LORDS

BU SEFER OLMUŞ SANKİ... SANKİ... -M. İHSAN TATARİ

Piranha Bytes oyunlarının daima kendine özgü bir tadı olmuştur. Hiçbiri öyle ahım şahım yapımlar değildir, genellikle tuhaf bug'larla dolu olurlar ve savaş sistemleri hep bir parça sorunludur. Gelgelelim ne yapar eder, sizi avuçlarının içine sımsıkı almayı başarır bu oyunlar. İlk başta burun kıvırdığınız, "Bu ne be, olmamış!" dediğiniz şeyleri birkaç saatin sonunda görmemeye başlarsınız. "Dur şu köşeye de bakayım. Acaba bu mağarada ne var? Şu sandığı da açayım, bir quest daha yapayım" derken zamanın nasıl akıp gittiğini fark etmezsiniz bile. Bu *Gothic* serisinde de böyleydi, ilk *Risen*'da da... Firma bu çizgisini sadece *Risen 2*'de bozmuş ve ne hayranlarının ne de diğer oyuncuların sevebildiği bir yapım çıkarmıştı ortaya. Görünen o ki kendileri de bunun gayet farkında çünkü serinin üçüncü oyununda kısmen de olsa köklere dönüş söz konusu.

RUHUMU KAYBETTİM, HÜKÜMSÜZDÜR

Risen 3, ikinci oyunun bittiği yerden başlıyor; fakat bu kez parmaklarımızın ucundaki kişi ilk iki yapımda yönettiğimiz isimsiz kahraman değil, ünlü korsan Kaptan Steelbeard'ın oğlu. Ne tesadüftür ki onun da bir ismi yok! Korsanlık babadan oğla geçen bir meslek olduğundan hayatını denizleri yağmalamakla ve define peşinde koşmakla kazanan kahramanımız, kız kardeşi Patty (ilk iki oyunu oynayanlar kendisini hemen hatırlayacaktır) ile birlikte Crab Coast adlı adadaki efsanevi hazinenin peşine düşer. Ama tam da çil çil altınları kucaklamak üzereyken yeryüzünün derinliklerinden kafatası biçimli bir mağara yükselir ve içinden cehennem zebanilerini andıran, Gölgeler isimli yaratıklar boşalmaya başlar. Kız kardeşinin uyarılarına kulak asmayan kahramanımız neler olduğunu anlamak için mağaraya girer, kristalden yapılma bir boyut kapısıyla karşılaşır veee... Gölge Lordlardan biri tarafından öldürülür. Patty ağabeyini adaya gömüp mürettebatın geri kalanıyla birlikte oradan kaçar, Gölgeler ise tüm adayı işgal etmeye başlar. Derken, üç hafta sonra, yine ikinci oyundan hatırlayacağınız büyücü doktor Bones gelip bizi mezarımızdan çıkarır ve tekrar hayata döndürür. Şey... en azından kısmen. Çünkü ruhumuz hâlâ Gölgeler Diyarı'nın elinde ve onu geri alamadığımız takdirde cehennemin müdavimlerinden biri olmamız kaçınılmaz. Çok geçmeden Gölgelerin sadece Crab Coast'u değil, tüm adaları kapladığını öğreniyoruz ve ruhumuzu kurtarmak için atıldığımız yolculuk birdenbire tüm dünyanın kaderini ilgilendiren bir serüvene dönüşüyor.

KARAKTER GELİŞİMİ

Risen 3'te de tıpkı önceki oyunlarda olduğu gibi yetenek-lerinizi geliştirmek için çeşitli kişilere para ödemeniz gerekiyor. Örneğin Lockpick yeteneğini kazanmak istiyorsanız bir hırsıza, kılıç dövme yeteneği içinse bir Blacksmith'e başvurmanız gerek. Ama dikkat, her adada her öğretmen bulun-muyor.

SABREDEN EDİTÖR...

Risen 3'e başlar başlamaz ilk fark ettiğiniz şey sanki PS2 günlerinden kalma gibi görünen, düşük çözünürlüklü grafikleri. Bunun nedeni PB'nin oyunu *Risen 2*'de kullandığı motorla hazırlamış olması. Her ne kadar bu görsel kalite iki sene evvel gözümüze güzel görünmüş olsa da bugünün standartları göz önüne alındığında, hele hele 50 dolarlık fiyatı da işin içine kattığınızda insan ister istemez hayal kırıklığına uğruyor. Gözünüze takılan bir diğer şeyse arayüzün birkaç ufak tefek ayrıntı haricinde tamamen ikinci oyundan alınmış olması. Bunun üzerine güdük animasyonlar ve ana karakterin berbat seslendirmesi (baş karakterin gırtlak kanserine yakalanmış gibi konuşması karizmatik olmuyor sevgili yapımcılar) eklenince keyfiniz iyice kaçıveriyor. En azından ilk bir saatin sonunda benim izlenimim o yöndeydi ve "yine olmamış galiba" diye söylenerek devam ediyordum oynamaya. Muhtemelen incelemesini yazmayacak olsaydım oyunu da o noktada bırakırdım, ama iyi ki öyle bir şey yapmamışım. Çünkü oyun asıl o ilk 1-2 saatin ardından açılmaya ve sizi sarıp sarmalayama başlıyor.



Bazen böyle bir için daralır, yüreğin sıkışır hani... Sonra olaylar, olaylar.



Siz adaları keşfederken adalar da boş durmayıp sizi keşfediyor tabii.



Sabah çok erken uyandırılırsam benim halim de buna yakın bir şey oluyor.



O kadar hazine buldum, hala yüzüğün tek taşı küçük diye azar işitiyorum.

Peki nedir bana bunu söyleten? Serinin kendine has keşif duygusu elbette... *Risen 3*'te keşfedebileceğimiz sekiz tane ada var. Bunlardan bazıları küçük, bazılarıysa muazzam boyutlarda ve hepsinin de kendine özgü görevleri, iklimleri ve ırkları içeriği coşturuyor. İşin güzel kısmıysa bu adaların her ama her köşesinde keşfedilecek yeni bir görevin olması. Oyunda kelimenin tam anlamıyla yüzlerce yan görev bulacaksınız. Hepsi de gerçekten "bulunmayı" bekliyor, çünkü *Risen 3* elimizden tutup da şunu şunu yap demiyor. Aksine, önceki oyunlarda olduğu gibi her şeyi tamamen keşif yeteneğimize bırakıyor. Bazen bir mağarada hiç beklemediğimiz bir sır çıkıveriyor karşımıza, bir masanın üzerindeki kitap efsanevi bir nesnenin yerini çıtlatıyor bize, ya da önemsiz gibi gözüken bir karakteri (başlarının üzerinde süzülen ünlem işaretleri mi? Yok öyle bir şey dostum!) soru yağmuruna tuttuğumuz takdirde yepyeni bir görev açılıveriyor. Bunun yanı sıra katılabileceğimiz üç ayrı grup var: Guardians, Demon Hunters ve Voodoo Natives. Guardians, büyücüleri koruyan bir tür şövalye tarikatı ve ikinci oyunda yerinde yeller esen kristal büyülerini kullanma becerisine sahipler. Voodoo Natives, adından da anlaşılacağı üzere voodoo büyüleri yapabilen bir grup. Benim favorim olan Demon Hunters ise Gölgelere karşı savaşmak için kurulmuş, kadim bir savaşçı tarikatı. Seçtiğimiz gruba göre sadece kullanabildiğimiz yetenekler değil, görevleri çözme yöntemlerimiz de farklılık gösteriyor.

ESKİ TATLAR

Risen 3'ün yapısı önceki oyunlardan çok da farklı değil. Her zamanki gibi önümüze çıkan çeşitli bitkileri, madenleri, istiridyeleri vs. toplayabiliyor, bunları satarak para kazanabiliyor ya da gerekli yeteneklere sahipsek kendimize iksir hazırlayabiliyoruz. Maymunlardan tutun da Behemotlara kadar envai çeşit yaratık boyumuza posumuza bakmadan üzerimize saldırmaya burada da devam ediyor. Bize de önce bol bol ölmek, ardından biraz güçlenmek, o hırsla doğal yaşam katliamı yapmak ve topladığımız etleri pişirip afiyetle bir güzel yemek düşüyor. Neyse ki savaş sistemi büyük ölçüde düzeltilmiş ve geliştirilmiş. Şahsen *Risen 2*'yi yarıda bırakmama neden olan şey o saç baş yolduran savaş sistemiydi. *Risen 3*'te ise çok daha dengeli bir sistem karşılıyor bizleri. Artık yön tuşlarına iki kez basarak sağa sola taklalar atabiliyoruz, düşmanlarımız Allah ne verdiyse saldırmak yerine hareketlerimize tepkiler veriyor ve çevremiz sarıldığında kendimizi daha iyi kollayabiliyoruz. Ama bu savaşların daha kolay olduğu anlamına gelmiyor elbette, dikkat etmediğiniz takdirde en güçsüz yaratıkların bile sizi çiğ çiğ yemesi işten bile değil (ki bir Risen oyunundan beklenen de bu).

Oyun boyunca Bones ve Patty başta olmak üzere yanımıza pek çok farklı karakter katarak kendimize bir mürettebat kurabiliyoruz. Hatta ileride kendi gemimize de sahip olup devasa canavarlara *Assassin's Creed IV* tarzı deniz savaşlarına tutuşuyoruz. Üstelik tam zamanında, yani oyun sıkıcılaşmaya başlarken oluyor bu. Gel gelelim, her ne kadar belli başlı yerlerde yorumlar yapsalar da, yan karakterler genel olarak birbirlerine çok benziyor ve oyun boyunca da pek bir gelişme kaydedemiyor. Aralarından bir tek ilginç seslendirmesi ve mizahi diyaloglarıyla Bones çıkıyor öne. Bir de Jafar... İşin bir diğer kötü tarafıysa yanımıza sadece bir kişi alabilmemiz.

Oyunun bir diğer eksisi diyalogların bazen çok saçma olabilmesi. Bazen sorduğunuz bir soruya alakasız bir yanıt alabiliyorsunuz, bazen de karakterlerin el kol hareketleri söyledikleriyle uyuşmuyor. Bazen de birlikte canavar avına çıktığınız birine görevin tamamlandığını illa ki söylemeniz gerekiyor. Yahu... oraya kadar beraber gittik, canavarları beraber kestik! Ben ne diye adama dönüp "görev tamamlandı" diyorum? O neden bana sanki haberi yokmuş gibi davranıyor peki? Olmamış... Üstüne başarısız seslendirmeler de eklenince insan ister istemez gözlerini devirmeye başlıyor.

Taaa ilk Risen'dan beri süregelen "diyalog esnasında etraftaki sandığın/ağacın/dolabın arkasına saklanan kamera" hastalığı burada da devam ediyor. Adamımız kilit konulardan biri hakkında konuşurken siz kasanın üzerindeki kalasları saymaya başlıyorsunuz böyle durumlarda. Oyundaki bazı geçiş animasyonlarının yerinde yeller esmesi de yadırgadığım bir başka husus oldu. Mesela merdiven tırmanma animasyonu yok; faremizin tuşuna tıklamamızla kendimizi merdivenin tepesinde bulmamız bir oluyor.

Ama işte... Başta da dediğim gibi sırf o keşif duygusu ve görevlerin bolluğu sizi oyuna bağlamayı bir şekilde başarıyor. Ne kadar burun kıvırırsanız kıvırın o quest benim şu quest senin diye koşturmadan, oyunun başında saatlerinizi harcamadan edemiyorsunuz. Bence bu bile bir başarıdır.

EFSANEVİ NESNELER

Oyun boyunca bazı yerlerde açık bırakılmış kitaplarla karşılaşacaksınız. Bunları okuduğunuzda günlüğünüzün "Legendary Items" kısmında yeni başlıklar açılacak. Bunları iyi takip ettiğiniz takdirde bazı özelliklerinizi artıran nesneler bulacaksınız.

+

- Müzikler
- Savaş sistemi düzeltilmiş
- Yüzlerce yan görev
- İlk defa bir PB oyununda bug görmedim galiba

–

- Diyaloglar kötü
- Seslendirme berbat
- Grafik motoru yaşını fena belli ediyor
- Bu kaliteye bu fiyat fazla kaçmış

6+

SON KARAR

Eğer serinin sıkı takipçilerindenseniz Risen 3 tam sizin kaleminiz.

- **Tür:** Aksiyon / RYO
- **Yapım:** Piranha Bytes
- **Dağıtım:** Deep Silver
- **Dijital Fiyatı:** 120 TL (Playstore)



CLOUD CHAMBER

BEN KAYBOLDUM BİR ARŞİVİN DEHLİZLERİNDE -SARP KÜRKCÜ

Lise sondayken matematik ve fenden nasıl bıktığımı bugün bile hatırlıyorum. Aynı soruları tekrar tekrar çözmenin, aynı teoremlerle gerçeklikten kopuk halde uğraşmanın beni çileden çıkarışı resmen aklıma kazınmış durumda. Ama lise ders kitaplarımın bir kısmı durur hâlâ. Sapıkça bir şekilde ara ara açıp Lise 3 fiziği (o zamanlar lise sondu tabii) takip eder, geometri falan çözerim. Meğersem seviyormuşum, ama üstümdeki baskı kabul edilemezmiş o zamanlarda.

Şimdi *Cloud Chamber*'a ve benden bilime dair beklentilerine bakıyorum da, konudaki eksikliğim nasıl da batıyor gözüme... O nedenle o Wikipedia sayfası senin, bu MIT makalesi benim koşturuyorum. Çünkü karşımda neredeyse üç haftamı gömdüğüm ama daha fazlasını gömmeye devam edeceğim, oyunumsu bir proje var.

1975 YILINDA...

Şimdi "*Cloud Chamber bir macera oyunu*" diyeceğim, olmayacak. "*Bulmacalara dair ipuçları buluyorsunuz*" diye dökülecek parmaklarımdan, ama vazgeçeceğim. Alışılmışın dışında bir deneyim *Cloud Chamber*. Ama gelin, net türleri unutalım bir süreliğine. Ben ortada ne olduğunu, neler döndüğünü anlatayım size, siz de anlattıklarıma göre oyunu subjektif şekilde değerlendirin. Çünkü *Cloud Chamber*'ın mercekle yönlendirilmiş ışık huzmesi misali odakladığı o tek noktadaki oyuncu tipiyseniz, koşa koşa içine dalmanız gereken bir proje var ortada.

Cloud Chamber hem üç gencin hikâyesi, hem kökleri 1970'lere dayanan bir bilim enstitüsünün süreci, hem de bir kızın annesine ne olduğunu bulma macerası. Petersen Enstitüsü, baştaki Gustav Petersen, başına ne geldiği tam olarak bilinmeyen Ingrid Petersen ve hem annesine ne olduğunu merak eden, hem de enstitüyü gençlerle orta noktada buluşturma gayesiyle bir belgesel işine giren kız Kathleen Petersen. Tüm bunlara yoldaşlık eden Max, Thomas ve Lars. Bir de tümüyle ortaya oturan ve ayıramadığınız bilimsel gerçekler. Ama bir taraftan da *Cloud Chamber*, bu donuk ve yalnız kelimelerden çok daha fazlası.

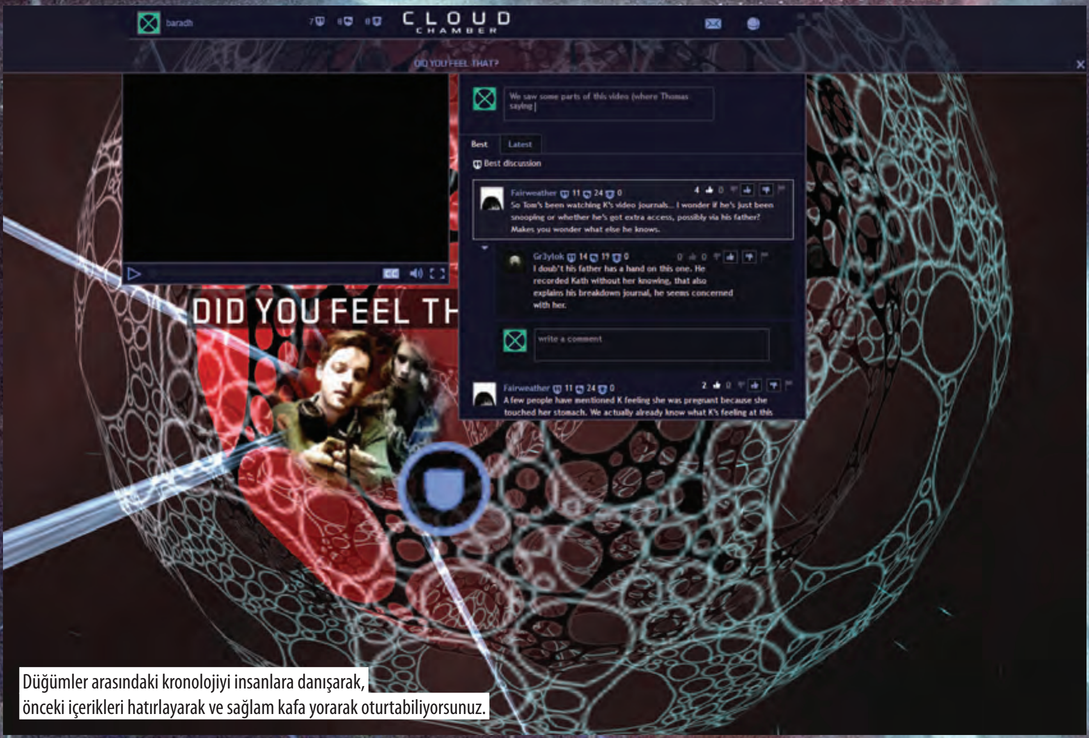

Oyuncuların kamera karşısındaki uzun monologları takdiri hak ediyor.

EMEĞE SAYGI, REPLERİ GÖRELİM...

Oyuna aynı bir DVD'daymış gibi hesap yaratarak giriyorsunuz. Hatta DVD yerine bir forum sayfasındaymış gibi diyeyim. Çünkü yaptıklarınız, ikincisine daha yakın. Oyunda bir veritabanındasınız. Bu veritabanı on ana bölüme ayrılmış durumda ve bu bölümlerin içinde değişken sayılarda düğüm (node) var. Bu düğümler, Kathleen ve ekibinin belgeselinden videolar, yazılı metinler, fotoğraflar, el çizimleri gibi parçalardan oluşuyor. Tüm bu parçalar, *Cloud Chamber* ve onun içindeki karakterleri bir şekilde tanımlıyor, bir şekilde netleştiriyor sizin için. Ama dediğim gibi, *Cloud Chamber* bir forum gibi. O nedenle aslında oradaki her bir oyuncu birlikte hareket ediyor. Ortada bir sonuç yok, bir ödül yok. Sadece anlamaya çalıştığınız bir içerik

KARDASHEV ÖLÇEĞİ

Oyunun başlarında, düğümlerden birinin dikkat çekmeyen bir tarafında görebilirsiniz Kardashev ismini. Gerçek bir bilim adamı kendisi, Kardashev Ölçeği ise uygarlıkların enerji sentezlemesi üstüne bir teori. Beş ana aşaması var. İlki yenilenebilir şekilde gezegenden enerji çekebileni. İkincisi birden çok güneş sisteminden beslenebileni. Üçüncüsü bu işi yıldız kümelerine yaymış olanı. Dördüncüsü olası galaksilerin hepsine elini uzatabilen uygarlıklar. Beşinci grup ise farklı evrenlere kadar gidebilir. Tabii bunlar hep teorik, ama hipotezin üstü durumda.



Düğümler arasındaki kronolojiyi insanlara danışarak, önceki içerikleri hatırlayarak ve sağlam kafa yorarak oturtabiliyorsunuz.

var. Bu noktada da diğer oyuncular devreye giriyor. Her düğümün yanında bir mesaj alanı var. İnsanların o düğüme dair teorileri, fikirleri, birbirilerini düzeltmeleri, yani sıkı bir tartışma dönüyor. Siz de kafanız karışık o düğüme bakmak yerine balıklama bu gruba katılıyor sorulara cevap arıyorsunuz.

Bu fikir paylaşımı sadece düğümlere, senaryoya ya da Petersen ailesine çözüm bulmak için kullanılmıyor. Çünkü her ana bölüm içinde başta ulaşamadığınız düğümler var. Bu düğümlere ulaşabilmeniz için beğeni almalısınız, yani "katkı yapan kullanıcı" olmalısınız. Siz mantıklı şeyler yazmalısınız, doğru gördüğünüz yorumlara da destek vermelisiniz.

Gerçekte bir Petersen Enstitüsü yok. Ama oyunun böyle kurgusal bir yerde geçiyor olması, gerçekle bağlarını hiç azaltmıyor. Danimarka'da olan bu sözde kurumun çevresinde dolanan tüm kavramlar o kadar gerçek ki, oyunun içindeki kurgu kurum ve kişileri bir noktadan sonra gerçekten ayıramaz hâle geliyorsunuz.

INGRID PETERSEN DER Kİ...

Cloud Chamber, bazı ufak aksaklıkları olmasa müthiş bir deneyim olarak geçecekti kayıtlara. Bu problemlerden en büyüğü, düğümlerin yanındaki mesaj kısımlarının aksayan sistemi. Yazı yazarken olur da düğümün içeriğine tekrar bakmak isterseniz, yazı alanı bir anda tek satıra dönüşüyor. Ama bunu kenara atarsanız, geri kalanlar bir harika. Bir kere her bir karesi, her bir düğümü oya gibi işlenmiş bu oyunun. Her şey temaya uygun. Gerçek oyuncuların kullanıldığı videolar, not kağıtları, eski daktilo yazıları mükemmel şekilde yerlerine oturuyor. Çekimler nerede yapılmış bilmiyorum ama bu senaryoyu benliğimle tümüyle kabullendim. Oyunculuklar Oscar alacak seviyede olmasa bile hiç fena değil.

Ama asıl bomba, işin bilimsel kısmında ve detaya gösterilen özende ortaya çıkıyor. İpuçlarının arasına saklanmış o kadar ufak detaylar var ki. Mesela bir kağıt yığını var düğümlerden birinde. Kenarda karalanmış bir binary kod göze çarpıyor. Bunu alıp nota döktüm, ardından bir ASCII çözücüsünden baktım. Sonuç: *j'teme*. Fransızca "Seni seviyorum" demek. Neden bu cümle? Neden Fransızca? Neden notun kenarında? Kim yazmış? Bu yan bir detay üstelik. Oyunun her sahnesi çözülecek böyle bir dolu gizemle kaynıyor.

Kimi düğümlerin oyuncular tarafından yapılmış öyle uzun açıklamaları var ki. Üstelik etrafta bir tane bile troll yok. Beğeni için dilenme yok. Yazdığınız şey, yazar yazmaz orada gösteriyor kendini. O nedenle birisi temizlemiyor, moderasyon yok. Oyunun kitlesi olgunluğunu baştan sona koruyor. En ufak bir hakaretle, en ufak bir saygısızlıkla karşılaşmadım ki etkileşime girdiğim birçok insan oldu.

CLOUD CHAMBER NEDİR?

Gerçekte de varolan bir kavram Cloud Chamber. Temelde uzaydan gelen radyoaktif ışımaların kapalı bir ortamdaki saf sıvıyı iyonize etmesi, böylelikle kendini göstermesi üzerine kurulu. Parçacık fiziğinin temel kavramlarından birisi olan bu sistem evrenin başlangıcının izlerini takip etmek için hâlâ kullanılıyor.



Düğümler arası yolculukta sabit kamerada seyir keyfi.

Oyunun ayrıldığı ana on bölüm, içeriğindeki düğümlere uygun bir görselleştirmeye sahip. Dijital bir zihnin yollarında turluyor gibisiniz. Yükseklik farkı, önemi belirtiyor sadece. Daha yukarıda olan düğümler daha önemli bilgiler içeriyor. Ama birkaç belgesel parçası dışında (PBS'in Nova belgeselleri) hiçbir düğümden sıkılmadım.

Oyunun topluluk tarafının tek bir sıkıntısı var: beğenilerin akmıyor da damlıyor olması. Mesela 7. bölümde 7 beğeniye ihtiyacınız var ve şu anda bu, ulaşılması zor bir nokta. Ama imkânsız değil, üstelik *Cloud Chamber* üç günde bitirip kaldıracağınız bir oyun da değil. Bu incelemeyi yazarken hâlâ izleyemediğim düğümler vardı, beğeniler tamamlanmadığı için. Her gün gelen cevaplar için 7-8 mail alıyorum. İnsanlarla girip konuşuyor, teori çarpıştırıyorum. Okumam gereken yedi sayfalık bir MIT makalesi var yakıt sentezlemeye dair mesela. İpucundaki iki farklı kavramı araştırırken buldum, oyun bana link falan vermedi. İşte böyle, merak ve araştırma güdünüzü kaşıyıp duran bir oyun *Cloud Chamber*. Bana sorarsanız, son yıllardaki en devrimsel denemelerden. Eğer araştırma yapmak kanınızda varsa, İngilizceniz de sizi yarı yolda bırakmayacaksa *Cloud Chamber* verdiğiniz her bir kuruşun hakkını verecektir.

YENİ BİR ŞEYİ DENEMENİN KOLAY OLMADIĞINI, AMA OLUNCA DA TADINDAN YENMEDİĞİNİ UNUTMAYIN

+

- Yarattığı atmosfer
- İçeriklerin kalitesi
- Kathleen gönlümü kaptırabilirim sana!
- Genel olarak müzikler

−

- Bazı bölümlerin müzikleri acıtıyor
- İngilizce bilmeyenler, üzgünüm
- Arayüz dertleri

8+

SON KARAR
Son dönemlerdeki en başarılı deneysel projelerden.

- **Tür:** DVO / Macera / Sosyal Deney
- **Yapım:** Investigate North
- **Dağıtım:** Investigate North / Steam
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 20$
- **Yaş Sınırı:** -
- **Dahası İçin:** cloudchambermystery.com



DYNASTY WARRIORS: GUNDAM REBORN

Sieg Zion!!!! -ÖMER AKDAĞ

Robotları görünce sayfayı direkt geçen okurlarımıza da selam olsun ama bazılarımızın mecha dediğimiz şu canavarlara fena bir zaafı var. İnsansı, devasa savaş araçları içgüdülerimize direkt hitap ediyor, yapacak bir şey yok. *Voltron*, *Transformers* vs. ile belli bir yaşın üstündeki herkesin bu zaafı küçüklükten okşanmaya başlanmıştı bile. Anime kültürünün biraz içine girdiyseniz de *Macross*, *Code Geass*, *Knights of Sidonia* ve daha birçokları ile de mecha gördüğünüzde **heavy breathing** moduna giriyor olmanız olası.

Ve bir de *Gundam* var. Animesever olsanız bile *Gundam*'a uzaktan bakmakla yetinmişsinizdir muhtemelen. Kabul ediyorum ki ilgisiz insanların gözünü çok korkutan bir fikri mülk *Gundam*. Ama sözünü ettiğim robot / mecha kültürünün tartışmasız bayraktarıdır aynı zamanda. İster dev mecha'larla bezeli bilimkurgu bir savaş hikâyesi izleme niyetinde olun, isterseniz de aklınızın bir tarafında her makinenin teknik ayrıntılarını öğrenme ve odanızı epik figür ve kitlerle doldurma işine girişebilme ihtimali olsun, bu işin merkez üssü *Gundam*'dır.

Ve de tabii ki mecha ile az çok ilgili herkesin hayallerinin bir köşesinde bu dev savaş araçlarının kokpitine oturmak yatar. "Peki *Gundam Reborn* bu açlığı dindirebilir mi?" diye sorarsanız da... Yani orası biraz beklentilerle ilgili, biraz karışık.

ÖNCE OYUNDAN BAHSEDEYİM AMA

Gundam Reborn, *Dynasty Warriors*'ın bir yan oyunu ve diğer *Dynasty Warriors*'lar gibi musou türünde. Musou'lara dergide çok fazla yer vermiyoruz, o nedenle türü ufaktan tanımlamak istiyorum: Sınırlı yakın ve mesafeli saldırılara ve sınırlı kombolara sahip karakterimizi (ya da mecha'mızı işte) yöneterek aynı anda yüzlerce düşmana karşı savaştığımız, arada da boss kestiğimiz bir aksiyon türüdür musou. Açık konuşmak gerekirse "beyinsiz aksiyon"dur. Olumsuz bir şeymiş gibi geliyor kulağa ama öyle değil. Sevdiğiniz bir fikri mülke ait bir karakteri yöneterek fazla düşünmeden oynayacak bir şeyler çok da keyifli olabiliyor.

Özellikle de yanınızda *Gundam*'la ilgili insanlar varsa tabii. Ofiste Serpil'le co-op oynadığımız kısımdan bahsetmiyorum. Bu durumda kendisinin "bu ne ya?", "anlamlı mı şimdi bu?" gibi sorularına maruz kalabilirsiniz. ^_^ Ama yanınızda bir adet Şahap aldığı *00 Raiser* kitini yaparken, bir adet Ozan siz *White Base*'i çağırıp düşmanları bombardımana tutunca tezahürat ederken *Gundam Reborn* çok tatlı oluyor.

Şu sayfayı okuyan çoğu kişinin *Gundam* ile içli dışlı insanlar olduğunu varsayarak biraz onların anlayacağı dilden konuşma vaktidir. *Gundam Reborn*'un iki ana oyun modu var. Birincisi "**Official**" ismindeki hikâye modu. Bu modda dördü **Universal Century** (*0079*, *Z*, *Char's Counterattack* ve *Unicorn*), ikisi de **Seed** (*Seed* ve *Seed Destiny*) olmak üzere altı senaryo bulunuyor. UC'deki diğer yapımlar dışarıda bırakılmış ama malumunuz, yer verilen seriler *UC*'nin genel hikâyesini toparlamakta yeterli. *Seed* yerine daha güncel olan *00*'ya yer vermelerini tercih ederdim aslında ama iyidir tabii *Seed* de.

Hikâyeler öyle pek ayrıntılı işlenmemiş. Yani "ben *Unicorn*'u izlemedim, burada oynayıp öğrenirim neler olduğunu" mantığı son derece yanlış. Ancak neler olup bittiğine dair hoş bir hatırlatma gözüyle bakılabilir. Mesela oynarken anladım ki ben



DİYELİM Kİ GUNDAM İZLEMEYE NİYETLENDİM...

Size önerim en güncel ana TV serisi olan 00'dan başlamanız olur. Seed de en iyi ve en ünlü serilerindendir. O da iyi bir seçenek. Bunların ardından şahsi favorim Wing'e göz atabilirsiniz. Bu üç seri de birbirlerinden ve diğer bütün serilerden bağımsız.

Yalnız Gundam dendiğinde akla ilk önce 1979'da başlayan ve halen devam eden, bir sürü TV serisinden, OVA'dan ve filmden oluşan Universal Century hikâyesi gelir. Gundam'a yeni başlayan arkadaşlara önermem ama UC diye bir şeyin varlığı da aklınızın bir köşesinde kalsın. UC'ye girmeye kalkarsanız da bu işin kısayolu yok. 79 serisinden başlayacaksınız.



Kendisi maalesef DLC'de ve abartı güçlü.



Bu kadar çok Zaku'yu tarlada mı yetiştiriyorsunuz, anlamadım ki?

One Year War dönemini bayağı bir unutmuşum. Yıllar oldu tabii, normaldir. *Operation Odessa*'dır, *A Baoa Qu* savaşıdır, nerede ne oluyor hafızamı tazelemiş oldum oyun sayesinde. Tabii ufak ama önemli bazı sahneler de unutulmamış, *Bright*, *Amuro*'ya çifte tokadı yapıştırdığı zaman tezahürat etmeyi, *Matilda*'ya veda ederken selamınızı çakmayı ihmal etmeyiniz.

Bu arada hikâye anlatımı görsel romanımsı bir şekilde yalnızca resimler ile yapılıyor ve epey monoton doğrusu. Ama arada bir üç boyutlu ara sahneler giriyor ki üf yani. Bu kadar iyi hazırlanmış üç boyutlu mecha aksiyonuna sık rastlamıyoruz.

Bu ana senaryoları içeren modun yanı sıra bir de "**Ultimate**" modu var. Burada çeşitli Gundam evrenlerini birleştiren fantastik alternatif hikâyeler var. *Amuro*'yu seçeyim, *Wing Gundam*'ı alayım, yanımda yardımcı olarak *Kamille* gelsin, gidelim *Ribbons Almark* keselim gibi enteresan atraksiyonlara girebiliyorsunuz. Bayağı da bir ek senaryo var, Gundam aksiyonuna doyuruyor insanı.

ŞU CÜMLEYİ AĞIR AĞIR OKUYUNUZ

Oyunda seçilebilen yaklaşık 120 mecha var! "Yuh!" diyebilirsiniz, hatta demelisiniz. Süper bir sayı gerçekten. En meşhurlardan en arada derede kalmış OVA serilerindeki makinelere kadar neredeyse animelerde gördüğünüz her şey var. Hatta bu sayının içinde, önceki Gundam musou'larından farklı olarak yalnızca *mobile suit*'ler değil, *mobile armor*'lar da bulunuyor. Oldukça hantallar ama hep bir *Psycho Gundam* kullanmak istemişimdir.

Eğer aradığınız mecha oyunda yoksa muhtemelen DLC'lerde vardır. Hani bazı modellerin DLC'lere saklanmasına çemkirebilirdim ama 120 sayısına bakınca ve bütün ana mecha'ların oyunda olduğunu görünce çok da kızamıyorum. Yine de *Wing Gundam*'ın *Endless Waltz* modelinin ezelden beridir hastasıyımdır, DLC'lere saklanmasına üzülmedim desem yalan olur. "Alayım ne olacak" desem de sonu yok ki! Bir taraftan *F91*'in makineleri bana bakıyor, öte taraftan *Unicorn*'un *Full Armor* versiyonu. Kendime hâkim olmayı başardım neyse ki (en azından şimdiye kadar). Ha bu arada DLC'lerde çeşitli animelere ait senaryolar da var. Oyunun içindekilerden daha fazlasını isterseniz bir göz atın.

YAKIŞIKSIZ İKİLİ

Yalnız, arkadaşlar, *Gundam* ve musou kavramlarını bir türlü birbirine yakıştıramadığımı söylemeden geçemeyeceğim. Mesela geçen aylarda *One Piece*'in musou'su *Pirate Warriors 2*'yi oynamıştım ve musou türü, hayranı olduğum *One Piece*'e gayet güzel oturuyor. Güçleri birbirinden çok farklı bir sürü karakter var ve tek hareketle yüz kişi indirmek orada tuhaf durmuyor. Ama *Gundam*'ın olayı o değil be. Bir kere her mobile suit'in özellikleri oyuna gayet iyi yansıtılmış, eyvallah ama nihayetinde bunların hepsi mecha. Yapabildikleri birbirlerinden dağlar kadar farklı değil ve az çok benzer hissettiriyor.

Bunun ötesinde Gundam dediğimiz bir mecha'nın bir kerede yüzlerce başka mecha'ya daldığı bir şey değil. Tamam *Amuro, RX-78*'in kokpitine ilk oturduğunda elinde kullanma kılavuzuyla iki üç *Zaku* kesmiş olabilir ama beam saber'ı tek savuruşta yirmi Zaku'ya aynı anda vurmak da şahsen beni biraz rahatsız ediyor. Diyeceksiniz ki "Musou türünde Gundam yapmışlar, tabii öyle olacak", haklısınız da ama işte yakıştıramıyorum. Daha ciddi, bire bir mücadelelere girdiğiniz, strateji yapabildiğiniz bir aksiyonu olmalı Gundam'ın. (PSP'deki *Gundam Battle Universe* gibi mesela. Ne oyundu yalnız o da be!)

Olumsuzluklardan girmişken... Uzay bölümlerini uzay gibi yapsaymışsınız keşke be sevgili yapımcı dostlar. Bu bölümler yerçekimi olan Dünya ve koloni içi bölümleriyle aynı. Yani savaş alanından biraz yükseleyim diyorsunuz ama motor yavaş yavaş hararet yapmaya başlıyor. E yükselmeden önce de aynı motorla uçuyordum ben? Hadi onu geçtim, dövdüğünüz düşmanlar yere düşüyor! Adam bildiğin, gözünüzün önünde, uzayda yere düşüyor, sonra ayağa kalkıp savaşmaya devam ediyor!

Gundam Reborn genel olarak çok güzel ama aynı zamanda musou türünün doğasından kaynaklı olarak çok da sıkıcı bir oyun. Birileri bu türde devrimsel bir şeyler yapmadığı ve türe ait oyunlar aynı şeyleri tekrar tekrar yapmaya dayalı olduğu sürece bu sıkıcılık olayından dem vurmaya devam edeceğim. Ama tabii Gundam külliyatında gördüğünüz neredeyse bütün savaş makinelerini kullanabildiğiniz ve patır kütür başka mecha'ları indirdiğiniz bir oyundan bahsediyorum. Gundam seven bir insanın bu oyunu oynarken bir hoş olmaması mümkün mü?



İPUCU

- 2 kare + üçgen, 3 kare + üçgen, 4 kare + üçgen gibi kombolar genelde en faydalıları. Önünüzdekileri kestikten sonra bir de etrafa alan etkili saldırı yapıyorsunuz.
- Bir alanı ele geçirdikten sonra o alandaki tüm dandik mobile suit'lerin canı dibe vuruyor ve sersemliyorlar. Üçgen'e basılı tutarak yapacağınız 1-2 saldırıyla hepsini temizlemeyi unutmayın.
- Belli mecha'lar belli pilotlar için. Mesela Psycho Gundam'ı Four'dan başkası kullanamıyor. Ayrıca Four da Psycho Gundam'dan başkasını kullanamıyor.
- Ana senaryoları bitirdikten sonra oralara tekrar uğrayın. "Böyle olsa ne olurdu" bölümleri açılıyor ve ödülleri değerli.
- İlk başta fark edememiştim de siz de aynı hataya düşmeyin; yetenek puanlarını dağıtmanız yetmiyor, o yetenekleri "equip" etmeniz de gerekiyor.
- Bir pilot 30. seviyeye ulaşırsa yuvarlak tuşuna basılı tutularak yapılan, 2 bar enerji harcayan hayvan ötesi bir saldırı yapabiliyor. Sevdiğiniz pilotları 30 yapın yani.
- Düşman keseyim, alan ele geçireyim vs. derken ekranda beliren uyarıları görmezden gelmeyin. Ölmemesi gereken biri ölürse durduk yere kaybedersiniz.

+

- İstemediğiniz kadar çok mobile suit
- Şahane ara videolar
- Gundam severler için sayısız ayrıntı

–

- Türü gereği çok ama çok tekdüze
- Uzay düz!
- Böyle bir oyun için aşırı pahalı
- Musou, Gundam'a yakışmıyor

5+

SON KARAR

Altınızda istediğiniz Gundam animesinden istediğiniz herhangi bir mecha, karşınızda yüzlerce düşman... Ama o kadar.

- **Tür:** Musou
- **Yapım:** Koei
- **Dağıtım:** Bandai-Namco
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 159$ (PS Store)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** gundam.wikia.com/wiki/Dynasty_Warriors_Gundam_Reborn





"God is a DJ" derken...



KILLER IS DEAD: NIGHTMARE EDITION

TANRI KRALİÇEYİ KORUSUN (ÖLDÜ) -VOLKAN TURAN

PC sahiplerinin çeşitli konsol oyunlarını PC'de görme isteklerini anlıyor olsam da, her zaman mantıklı bulduğumu söyleyemem. Nasıl ki her PC oyunu konsollarda boy göster(e)miyor, aynı şey konsol oyunları için de geçerli. Örneğin *No More Heroes*, *Killer 7*, *Lollipop Chainsaw*, *Shadow of Damned* gibi oyunlarla adını "uçuk kaçık" yapımcılar arasına yazdıran **Goichi Suda** (bilinen adıyla **Suda 51**) PC oyuncuları tarafından o kadar darlandı ki son oyunu *Killer Is Dead* PC'ye çıkmasa linç filan çıkacaktı. Nitekim Suda 51 en zayıf oyunu ile PC'deki yerini almış oldu. Mutlu musunuz he, mutlu musunuz?

Hani pek çok güzel fikrin mundar edildiği oyunlar vardır, heh, işte *Killer Is Dead* tam o kulvarın oyunu. *Killer 7*'ın ruhani devamı gibi gözükse de *Killer Is Dead* (*KID*) kendi yolunda giden bir yapım. Cel-shade grafik tonlarının biraz daha gerçeğe yakın hali ile yoğurulmuş diyebiliriz. Sibernetiğin peynir ekmek gibi tüketildiği bir zamanda geçen oyunda Mondo adında bir infazcıyı yönlendiriyoruz. Mondo'nun çalıştığı şirket (Bryan) gündeme oturan kötü adamları, katilleri, suikastçıları bulup para karşılığında yok etmektedir. Mondo da bu şirketin en ölümcül çalışanı işte. Her bölümde birini temizliyor, parasını alıyor ve *DmC*'de olduğu gibi bir sonraki seviyeye geçiyor. *DmC* dediysek elbette *KID* onun yanına yaklaşamıyor hiçbir anlamda. Suda 51 soyut kavramlar konusunda kafayı kırmış biri ama yine de bir altmetin bulunabilirdi eserlerinde, yani anlamsız değildi. *KID* ise son derece anlamsız. Bir bakmışsınız bir masal evrenindesiniz, bir bakmışsınız rüyadasınız, boyası bitmiş bir ressamın tablosunun içerisinde gibisiniz. Bölümler ilginç, bazen yaratıcı; ona diyecek laf yok ama "niye ki?" sorusu hiç cevap bulamıyor bu oyunda. Bu da haliyle hikâye sever oyuncular için aşılması büyük bir duvar.

VAZO KESEN İNFAZCI

Hadi diyelim hikâye bir şekilde geçti; oynanış nasıl? Yani bu eller *Ninja Gaiden*'lar oynadı, *DmC*'ler gördü, *Yaiba* denedi, *MGR: Revengeance* bile tecrübe etti; *KID*'in bunların yanında zayıf kaldığı bir gerçek ama korkunç da değil. Siber kolunuz zırt pırt değişebiliyor, bir bakmışsınız taramalı tüfek olmuş bir bakmışsınız matkap. Diğer elinizde de en keskininden bir kılıç; etrafı kesmekten başka bir şey yapmıyorsunuz. Gard alma, hızla kaçma, kapma, son vuruş yapma gibi klasik öğelerden oluşuyor oynanış. Kan-metreniz dolunca da FPS kamerasına geçiyor ve saniyede bir milyar kılıç darbesi yaparak düşmanlarınızı kuşbaşı yapabiliyorsunuz yapmasına da, oyundaki o çizgi roman havası ve ergenlik hali yine de yolunuzu kesiyor. Ya oyunda jigolo modu var! Barda oturmuş yan masadaki kadının orasına burasına bakıyor, hediyeler veriyor, flört puanları kazanıyor, onlarla da yeni silahlara filan erişiyorsunuz. Suda 51'in bu liseli triplerinde elbette oyunun ilk önce konsollara hazırlanmasının, sonra da oyunun başta Japonya'ya hitap etmesinin büyük payı var. Japon kardeşlerimiz seviyor böyle şeyleri, yapımcılar da ekliyor çok satsın oyun diye ama batılı konsol (ve PC) sahipleri işte cinselliğin bu şekilde kullanımından rahatsız olabiliyor.

Suda 51'in pek çok güzel oyunu var, yalan yok. PC oyuncularının onları kaçırması cidden bir kayıp ama *KID* asla o kayıplardan biri olmayacaktı. Oyun facia değil ama ufak bir ilgili alanına hitap ediyor. Orta halli oynanış süresi, gerçeküstü ara sahneleri, ergen cinselliği, diyalogları, empatiye kapalı karakterleri, biraz yaratıcı bölümleri ve boss'ları, kolay oynanışı ve nefis görsel konsepti artık ne kadar ilginizi çekiyorsa *Killer Is Dead* o kadar sizlik demektir. Bundan sonra bir oyuna "PC'ye de çıksın!" derken iki kere düşünün lütfen, sonra onu inceleyen yazarlarınız taşla eziyor kendisini!



Oyunun Nightmare Edition sürümünde X-ray gözlüğü var. Kıyafetlerin altındakileri gösteriyor. Kullanım yerini anlamışsınızdır bence!

+

- İlginç bölüm tasarımları
- İlginç ve zorlu boss'lar

–

- Kötü hikaye, kötü sunum
- Kendini tekrarlayan oynanış
- Plastik karakterler

6

SON KARAR

Uyku ve uyanıklık arasındaki o sersemliğin, anlaşılmazlığın aksiyona bulanmış oyun hali işte. Ona göre.



Tür: Aksiyon **Yapım:** Grasshopper Man. **Yayın:** Deep Silver **Dijital İndirme:** 48 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18



pc

WAYWARD MANOR

EXIT SANDMAN... -POZAN ERTEN



Grafiklerin tarzına aldanmayın, altı çok bir boş.

Ceket ilikleten isimlerden olan **Neil Gaiman**, sonunda oyun dünyasına da el atmış bulunuyor. Bu aralar özellikle kendisi ile çok haşır neşirim aslında. Yıllardır çok büyük bir hata ile okumayı ertelediğim *Sandman* serisini yarıladım, sorumluluğumdaki ALT sayfalarında Eren kendisi hakkında bir *Retrospektif* hazırladı ve bir de bu ay karşıma incelemek için Neil Gaiman'ın hikâyesini yazdığı ve sunumunu üstlendiği *Wayward Manor* çıktı. *Good Omens, American Gods, Sandman, Coraline, Stardust* gibi hepsi üst düzey eserlerin sahibi bu nevi şahsına münhasır kişi için saygı duruşu niteliğindeki yazımızı ALT sayfalarında okuyabilirsiniz. Karanlığı seven ama orada sönük bir ışık gibi parlayan Gaiman'ın el attığı *Wayward Manor*, yaklaşık bir seneden beri ismi geçen, sunumu yapılan ve özellikle yazarın ismini ön plana çıkarmaya çalışan bir oyundu. Fakat oynamaya başladığınız an *"Gaiman bunun neresinde?"* diye sormaya başlayacak, biraz da utanmaz bir insansanız ceketinizin düğmelerini hemen çözeceksiniz.

Gaiman'ın hikâye anlatımına dil uzatanı *Sandman* çarpar, geceleri kâbus görmekten uyuyamazsınız, biliyorsunuz. Karanlık ve sert masalları kıvama getirebilen bu adamın *Wayward Manor*'un hikâyesini yazdığına inanmak istemeyeceksiniz. Kaldı ki ortada zaten bir hikâye yok diyebiliriz. Oyun ismini aldığı malikânede geçiyor. Bu yerin ilk sahibi olarak ölmeyi reddedip evin yeni sahiplerini korkutmaya ve gitmelerini sağlamaya çalışıyoruz. Çünkü tek istediğimiz vazgeçemediğimiz bu malikânemizde sonsuza kadar sessizlik ve huzur içinde yaşamak(!). Tamam, diyelim Neil Gaiman bile olsanız bu hikâye taslağını son derece klişe yazabilirsiniz ama önemli olan oyuna eklediğiniz yan hikâyeler, ufak ayrıntılar ile etkileyiciliği yakalayabilmektir. Ama maalesef bunların hiçbirine rastlamak mümkün değil. Bunun dışında kalanlar da oyunun kendisini ve mekaniklerini oluşturuyor. Ve bunların da pek iç açıcı durumda olmaması Neil Gaiman'ın oyun dünyasına attığı bu ilk adımda kalıcı bir hasara yol açacak şekilde sendelemesine neden oluyor.

NASIL KORKUTTUM AMA!

Oyunun bölümleri malikânenin odalarına yayılmış durumda. Oda oda gezip oradaki insanları çeşitli şekillerde korkutmaya çabalıyorsunuz. Ufak eşya etkileşimleri ile başladığınız hayalet mesaisine zaman geçtikçe daha büyük etkileşimler ile devam edip odadaki korkutmanız gereken kişi ya da kişileri altı defa korkuttuğunuzda bir diğer odaya geçiş yapıyorsunuz. İşte sadece bu kadar. Doğru zamanlarda doğru sıralama ile eşyalara dokun ve insanları kaçır!

Neil Gaiman ismini, bizzat kendisinin oyun hakkındaki heyecanlı açıklamalarını ve bir yıldır yaratılan beklenti etkisini hesaba kattığımızda karşımıza çıkanın bu olması, oyun dünyasında uzun zamandır yaşadığım en büyük hayâl kırıklıklarından biri. Gaiman'ın ve yapımcıların yapmak istediğinin tam olarak bu olduğunu düşünürsek o zaman neden kendi çıtalarını düşürdüklerini sorgulayabiliriz. Her iki türlü de ortada kötü, başarısız ya da ele yüze bulaşmış bir oyun var.

Oyunun finanse edilmesi Gaiman'ın konuştuğu videoların gazı ile ön sipariş sistemine yüklenmişti. Kendisinin bir video oyunundan bahsettiğini görüp bağış tadında ön sipariş verenlerin pişman olduklarına eminim. Demek ki video oyunları bambaşka bir pratikmiş sevgili Neil Gaiman. Belki hikâye ayrıntılarına, sanat yönetimine, müziklerine daha fazla etki edebilseydi daha iyi bir oyun karşımıza çıkabilirdi. Belki de etmeye çalışıp başarılı olamadı ya da ufak bütçe buna engel oldu. Nihayetinde aramızda görmekten büyük mutluluk duyacağımız, hayâl gücü ölçülemez bir adamın ilk oyun denemesi, ona uygun bir yapımcıya rağmen unutmak isteyeceğimiz bir deneyime dönüşmüş durumda. En kötü ihtimalle, görmezlikten gelin.



Ama baba ben hayalet değil midilli istiyordum!

+

- Neil Gaiman diyeceğim ama, bilemedim…
- Kısa sürmesi

–

- Çağdışı görsellik ve sesler
- Klişe ötesi hikaye
- Basit oynanabilirlik

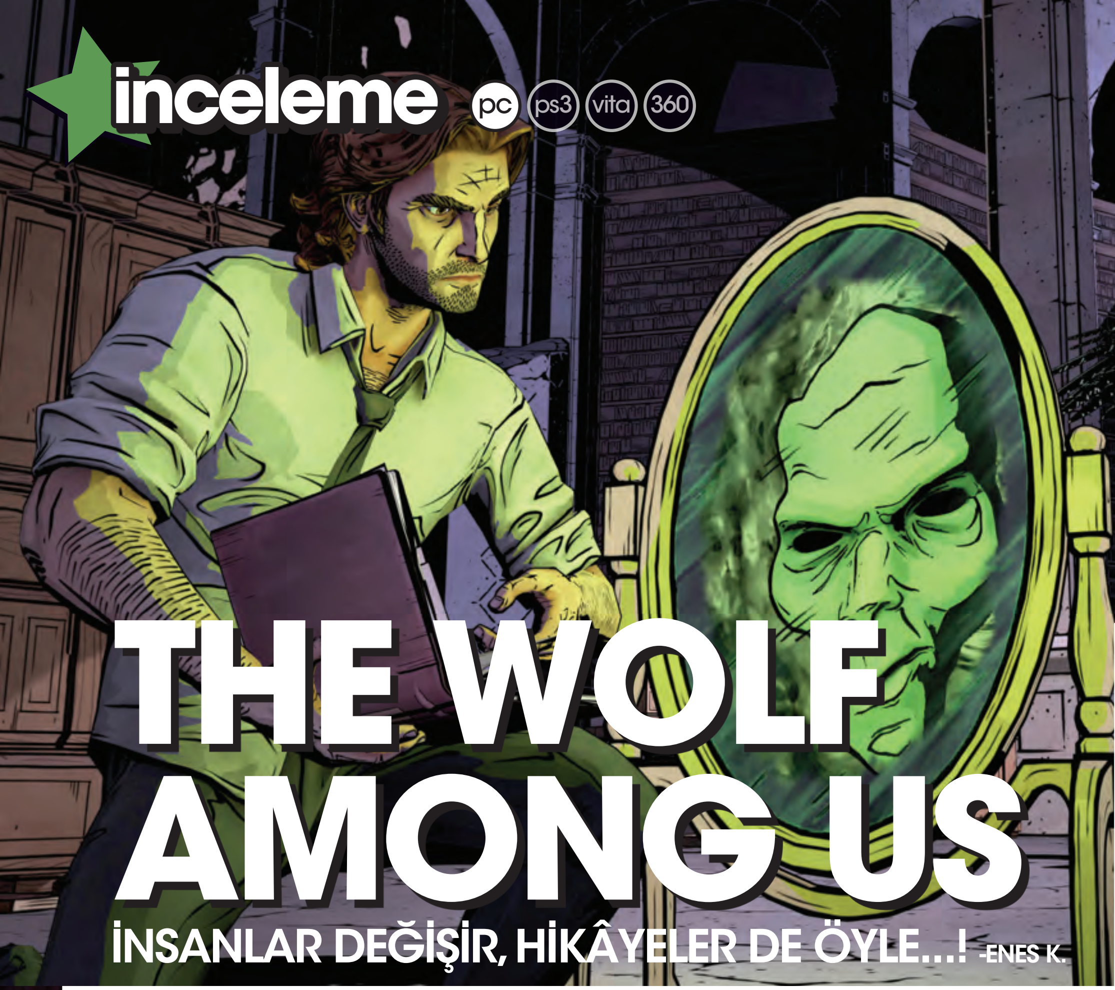
4

SON KARAR

Yaratığı heyecanının ufak bir kısmını bile tatmin edemeyen, hayal kırıklığı bir yapım.

- **Tür:** Bulmaca
- **Yapım:** The Odd Gentlemen
- **Dağıtım:** The Odd Gentlemen
- **Dijital İndirme:** 10$





THE WOLF AMONG US

İNSANLAR DEĞİŞİR, HİKÂYELER DE ÖYLE...! -ENES K.



Kurt kocar da Bigby tecrübeli.

Telltale Games... Öznel ve tamamen kalbi görüşüme göre günümüzün en iyi oyun yapımcısı... Bu adamların kıymeti belki de birkaç sene sonra anlaşılacak ama biz oyunculara geri verdikleri, kaybettiğimiz o kadar değer vardı ki oyun dünyasına dair... Biz eğlenmek de istiyoruz elbette, gündelik hayatın sıkıntısından da uzaklaşmak istiyoruz ama asıl sebep 'o' kişi olmak nasıl bir şey, bunu hissetmekti hep. İntikam istemek, özgürlük istemek, barış istemek nasıl bir şeydi? Acı çekmek, hatta acı çektirmek nasıl bir histi? Bana kalırsa Telltale Games, *The Walking Dead* ile bunu dibine kadar başarmıştı; *The Wolf Among Us* ile de devam ettiriyor.

EVEN OUR FAIRY TALE IS MAGNIFICENT...

Başlamadan, yazı boyunca spoiler vermekten itina ile imtina edeceğimi belirteyim. Yine de maksimum keyif almak istiyorsanız, bu yazıyı okumayın. Hatta herhangi bir oyundan maksimum keyif almak istiyosanız, bence hakkında hiçbir şey bilmeden oynayın o oyunu...

Sezon finalini, *Cry Wolf* isimli son bölümü ile yaptı *The Wolf Among Us*... Hiç içli dışlı olmayan arkadaşlar için hikâyesini kısaca toplamak gerekirse; oyun DC'den çıkan *Fables* isimli çizgi romanın bir uyarlaması ve insanların arasında dikkat çekmeden yaşamak için tılsım kullanıp, kılık değiştirerek yaşamaya çalışan masal karakterlerinin hikâyesini anlatmakta. Fabletown'un kötü şöhretli şerifi Bigby Wolf ile Fabletown'da uzun süreden sonra işlenen ilk cinayetin sebebini ve maktüllerini araştırıyoruz. Hikâye gittikçe sarmal bir yapıya bürünüyor ve son bölümüyle de yeni sezonuna kapı aralıyor.

TWD'yi oynadıysanız, *TWAU*'nun oynanış ve işleyişinin neredeyse bire bir aynı olduğunu fark edeceksiniz zaten. Doğru zamanda doğru tuşlara bastığımız interaktif bir dizi var karşımızda... Ancak Telltale oyunlarının kendi iç dinamikleri zaten böyle olduğu için bizim değerlendirme kıstaslarımız biraz farklı olacak. Şöyle ki, yönettiğimiz karakterin güçlü, otoriter ve korkutucu biri oluşu, oyunun ilk sezondaki yegane sorunu oldu bana kalırsa... Çaresizlik, umutsuzluk, ne yapacağını bilememek gibi, oyun oynarken pek de yaşamadığımız hissiyatlar yaşattığı için çok fazla sevmiştik biz *TWD*'yi... Şöyle bir bakınca, *TWAU*'da da güçlü hasımlarımız, çözmemiz gereken olaylar,



Güzel ve çirkin

vermemiz gereken kararlar vardı ama tüm sezon boyunca verdiğimiz kararların ağırlığını, yaptığımız ve yapmadığımız eylemlerin karakterlere olan etkisini layıkınca hissedemediğimizi düşünüyorum. Elimizde fazlasıyla merak uyandırıcı, bir sonraki sahnede ne olacak diye tırnaklarımızı kemirdiğimiz bir hikâye var, burası kesin ama dramın, bilinmezliğin yerini heyecan ve aksiyonun almış olması da küçük bir olmamışlık tadı bıraktı bende...

Bu durumu bir kenara bırakırsak, elimizde safkan bir Telltale yapımı var. Yukarıda *TWD*'ye göre noksanlığından bahsettim ama çok daha sağlam tarafları da var oyunun. Örneğin cel-shade garfik tarzını zaten iyi kotarıyorlardı ama kökeni çizgi roman olan bir oyuna anca bu kadar yakışabilirdi. Müzikler adeta oyuna cuk oturmuş. Sezon boyunca çalan müziklerden (tinyurl.com/ogzwolf) adeta kasvet, kir, pas kokusu geliyor. Bir araya gelerek oyunun atmosferini oluşturan elementler ancak bu kadar uyumlu olabilirdi.

...LET'S TAKE IT AND MAKE IT REAL TOGETHER!

Evet, Telltale Games bazı oyuncular tarafından çok eleştiriliyor "ne yaparsak yapalım oyunun sonu çok da değişmiyor" diye ama ben bunu hiç umursamıyorum. Telltale'in asıl yapmak istediği şey sizi vicdanınız, karar mekanizmanız, ahlak anlayışınız ve inançlarınızla baş başa bırakmak...

Zaten her verdiğiniz kararda sizin kendi sonunuz değişiyor, oyunun sonu değişmese ne olur ki?

+

- Çok başarılı Kurt Adam uyarlaması
- Muhteşem atmosfer
- Atmosferi tamamlayan kaliteli müzikler
- Telltale Games yapımı olması

−

- Bölümler bu kadar kısayken, çıkış periyodu biraz daralabilir
- Ekstra içerik yok

8

SON KARAR

Sıcak bir çay, karanlık bir oda ve The Wolf Among Us... Lütfen oynayın bu oyunu!

Tür: Macera **Yapım:** Telltale Games **Dağıtım:** Vertigo / Warner Bros. Interactive Entertainment **Sistem:** Ekonomik
Kutulu Fiyatı: - **Dijital İndirme:** 25$ (Tüm bölümler) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** www.telltalegames.com/thewolfamongus/



ONLY IF

MOBİLYAYA DOYACAKSINIZ

-POZAN ERTEN

"Haydi oyuncunun beynini kulağından akıtalım!" temalı oyunlar bayağı bir moda olmaya başladı. Kuşkusuz video oyunlarının sadece reflekslere ve saf eğlenceye değil oyuncunun beynine de hizmet etmesi gerekiyor tabii. Ama benim bahsettiğim zekânızı çalıştırma niyetinde değil de zihninizi patlatma hevesinde olanlar. Yakın zamanda iyi bir örneğini gördüğümüz *The Stanley Parable* gibi mesela. Bu tür oyunların sizin kafanızı karıştırmak, gördükleriniz karşısında şaşırmanızı sağlamak, *"bunu çözmek mümkün değil"* diye düşündürtmek, bazen korkutmak, germek, güldürmek ve biraz daha uğraşırsa alt metninde hem oyunları hem de hayatınızı sorgulatan mesajlar vermek gibi huyları var. Genelde süreleri de kısa olan bu oyunlar için bir tür ismi de buldum aslında; *"bacak kadar boyu var, türlü türlü huyu var"*. *Only If* de bu modaya uyan ama *"moda insanın kendine yakışanı giymesidir"* düsturuna takılıp işin içinden pek de çıkamayan bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

Bir ev partisinin ardından pek bir şey hatırlamayarak uyandığınız odada garip şeylerin olmaya başlaması fazla gecikmiyor. Neredesiniz? İnsanlar nerede? Buradan nasıl çıkacaksınız? Bu siyah duman da neyin nesi! Cevapları bulmak pek kolay olmayacak ya da bulmaya çalışırken aklınız çıkacak demek isterdim ama ne yazık ki bu konuda beklentileri biraz düşük tutmaya hemen başlamalısınız. *The Stanley Parable* gibi seslendirmeler, grafikler, sanat yönetimi, mizah, alt metin vb. şeyler kesinlikle beklemeyin bu oyundan. Çok daha yüzeysel, çok daha Amerikan bir kafa karışıklığı sizi bekliyor. Bu arada oyunun ücretsiz olduğunu da belirtmekte fayda var. Bu da beklentilerinizi belirler diye düşünüyorum. Uyandığınız odadan çıkıp bir diğer odaya geçtiğiniz an hissetmeye başladığınız merak duygusu ve oyunun çekiciliği, bulmaca ve seslendirmeler başladığı sırada yavaştan sizi terk ediyor. Oyun sizi finalde bir twist'e doğru götürmek istiyor, bunu da biliyorsunuz fakat size eşlik etmesini istediği bulmaca ve elementlerin heyecanı katlayacak kadar kafa karıştırıcı olmaması ve de şaşkınlıklara sebebiyet vermemesi sondaki sürprizin anlamını yitirmesine yol açabiliyor. Neyse ki oyunun kısa süresi bu noktada yardımınıza koşuyor.

Only If'in konuşma ve boş sahnelerle geçen süresini ele aldığımızda oda, mekân ve bulmaca sayısı aslında oldukça az geliyor. Özellikle uzayan diyaloglar ve kendi dilinde bile bir altyazı olmaması dikkatinizi dağıtıyor. Gerçeküstü mekânlar ile oyuncu üzerinde oynanmak istenen gerçeklik algısı, reel mekânların berbat tasarımları ile dengesini yitiriyor. Karakterlerin boş ve bağırış çağırış diyaloglarının arasında unutulan hikâye anlatımı çok zayıf kalıyor.

Büyük bir hikâye yok, sürpriz faktörü yavan, heyecan alt seviyede. *Only If*, *"bacak kadar boyu var, türlü türlü huyu var"* türüne herhangi bir yenilik getiremeyen tuhaf bir oyun. Birkaç parlak kafa karışıklığı ya da ufak şaşkınlık için verecek birkaç değerli saatiniz varsa buyurun deneyin derim. Ama hazır niyetlenmişken bir miktar daha vakte ve paraya kıyıp çok daha iyilerini oynayabilirsiniz.



İleride çalışma odamı tıpkısının aynısı yaptırasım var.



Buraya mı zıplasam, yoksa oraya mı, ya da şuraya mı?



+

- Birkaç yerdeki zekâ parıltısı

–

- Seslendirmeler, diyaloglar
- Zayıf hikâye anlatımı
- Kötü bölüm tasarımları

5

SON KARAR

Kafa karıştırmaya çalışırken kendi kafası karışan bir oyun.

- **Tür:** Bulmaca
- **Yapım:** Creability
- **Dağıtım:** Steam
- **Dijital İndirme:** Ücretsiz



Naber!

Dijital savaşçılar! Hepimiz oyun oynuyoruz, fakat hiç oyun yapmak isteyeniniz oldu mu? Ben defalarca denedim, ve bilmeyeniniz varsa söyleyeyim: Sıfırdan başlayıp tam anlamıyla bitmiş bir oyun yapmak hayatınızda deneyebileceğiniz en zor şeylerden biri. O yüzden bu ay aramızdaki oyun yapımcısı olmak isteyen arkadaşlara bir tavsiyem var: İşe modlarla başlayın! Mod yapımı hem size oyun yapmakla ilgili çok şey öğretecek, hem kısa sürede işinizin sonuçlarını yayınlayabilmenizi sağlayıp sizi motive edecek, hem de altından kalkmayı başarabileceğiniz, harika bir başlangıç noktasıdır. Ayrıca mod deyip küçümsemeyin. Unutmayın ki *Killing Floor*, *Counter-Strike*, *DotA* gibi devasa isimler hayatlarına mod olarak başladı. Source Engine gibi iyi altyapısı olan bir sistem seçip çalışmaya hemen başlayabilirsiniz! İşlerinizi bana göndermeyi de unutmayın!
-**Erim Bilgin**

BEBEĞİM, SENİ DEĞİŞTİREMEM. AMA MODLAYABİLİRİM



MOD İÇİN MOD: DOTA 2 WORKSHOP

Valve'ı böyle şeyler için sevmek lazım işte. Arkadaşlar, lafı uzatmaya gerek yok: *Dota 2* için workshop alpha'sı çıktı. Haritalardan karakterlere, oyun modlarından grafik geliştirmelerine kadar her türlü yeniliği destekleyecek ve sürekli geliştirilecek. İleriki aylarda bu workshop üzerinden kim bilir ne mod haberleri yazarız.

"Dota 2 Workshop Tools"u Steam üzerinden indirebilirsiniz.

PORTALLARLA DÜŞÜNMEK: A MINUTED MILLIONS

Bu modun daha ünlü olması lazım. *Portal 2*'ye doyamayanlar için ortamları tamamen yeniden tasarlamak gibi inanılmaz yeni özellikler getiren bu küçük şeyi denemelisiniz. Çok, çok zekice bir mod. Kesinlikle bu ayki favorim. Farklı sonları bile var! *A Minuted Millions*'la aynı eve çıkalım, o evin pembe panjurları olsun istiyorum, o derece.
tinyurl.com/ogzmod-eyl-2

STARCRAFT 2'YE MİSAFİR: WARCRAFT: ALLIANCE AND HORDE

Dört faction, 30 özel kahraman, 50'den fazla yeni birim ve altı yeni harita ile *WAH 2.0* piyasaya düştü. Geliştirilmiş grafiklerle, üstün yapay zekâya veya birbirinize karşı savaşabiliyorsunuz. Konsantrasyon halinde ışık hızında tıklamalar ve maç sonunda yaşanan öfke krizleri ise aynen duruyor. Bazı şeyler hiç değişmez.
tinyurl.com/ogzmod-eyl-3

ÇÜNKÜ YETERİNCE SAVAŞ YOK: WORLD IN CONFLICT: MODERN WARFARE 4

Soğuk savaş bitti. En son teknoloji araç ve silahlar, geliştirilmiş görsel efektler, çok daha gerçekçi oyun kuralları ve onlarca yeni birim türüyle *WiCMW4*, gerçek zamanlı strateji sevenler için tam bir sevgi pıtırcığı. Adeta reklam ağzıyla konuşmaya başladım arkadaşlar. Halime bakıp ibret alın. ***tinyurl.com/ogzmod-eyl-5***

EYLÜL YAZ PAKETİ

FALLOUT: NEW VEGAS

Yaz paketlerini yapacağımız son ay olan Eylül için Vegas'ın çöl atmosferini seçtim. Eylül teknik olarak artık yaz sayılmıyor ama geçtiğimiz birkaç yıldır dikkat ettiyseniz artık mevsimler biraz birbirine sarkmaya başladı. Bu ay da son kez sizi devasa bir dünyaya fırlatıp, başınızın çaresine bakmanız için özgür bırakan oyunların getirdiği serbestliği hissettiren *New Vegas*'ın modlarıyla tanıştıracağım.

- **Project Nevada:** Oynanışı tamamen değiştirip neredeyse yepyeni bir oyun çıkarıyor karşımıza. En güzel yanı da, modun kendisini modlamanız mümkün! Beğenmediğiniz bir özellik mi var? Kapatabiliyorsunuz. Sanırım aşık oluyorum.
- **New Vegas Bounties, A World of Pain:** İki muhteşem ek görev paketi.
- **Underwater Home:** Boğazda yalnız olabilir ama denizin altında savaş üssünüz oldu mu hiç?

Modları ***tinyurl.com/ogzmod-eyl-1*** adresinde bulabilirsiniz.

MOD GÜNLÜKLERİ

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat Mod: Misery

[BÖLÜM 4: ZONE'DA HAYAT]

Terk edilmiş fabrika, içeriden daha da "terk edilmiş" duruyor. Paslı demirler, yıkık duvarlar ve parçalanmış fayansların arasında, sessiz ve yavaş bir şekilde etrafımı kolaçan ediyorum. İçeride kimler (veya neler) olduğu belli olmaz şimdi. Her duruma karşı, ilk yardım çantamı ve bandajlarımı çantamdan çıkarıp hızla kullanabileceğim tuşlara atıyorum.

Birkaç tahta kutu görüyorum. Ses çıkarmak pahasına bunları bıçağımla açıp açmamayı düşünerek ilerlerken, hatamı çok geç fark ediyorum.

Arkamda bir ses var. Bu dünyadan olmayan, heyecanlı, ıslak, pis bir hırıltı. Tüfeğimi kaldırıp arkama dönerken sesin yaklaştığını fark ediyorum. *Misery* sağ olsun fenerim yok, ama kapının ışığından içeri biraz ışık girmesine rağmen hiçbir şey görmüyorum.

Ta ki o ana kadar... Havada bir boşluk var, ama boşluk *hareket ediyor*. Yukarı doğru baktığımda korkularım doğrulanıyor. İki bembeyaz nokta, boşluğa doğru soğuk ve ölü bir şekilde bakıyor. Bu bir *bloodsucker*. Zone'un kâbuslara konu olan, görünmez avcısı. Körlemesine ateş ediyorum. Nişan almanın anlamı yok. Sesin geldiği yöne doğru, gelişine.

Bir pençe darbesi yiyorum ve silahım elimden uçuyor. Başım dönerken silahımı bulmaya çalışıyorum. Yaratığın hırıltısı ensemde. Tüfeğimi buldum ama ona doğru giderken bir anda anlıyorum. Her şey bitti. Ve o an, her şey bitiyor. Game Over.

Zone'da hayat böyle işte: Heyecanlı, ümitsizce güzel, terk edilmiş ve dikkatli olmayanlar için, fazla kısa.

SPACE ENGINEERS

AHANDA BU SIKLIKLA GÜNCELLENEN ERKEN ERİŞİM İSTİYORUZ!

-SARP KÜRKCÜ

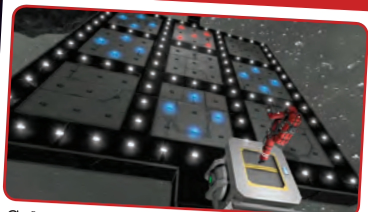
Nisan ayında, çoklu oyuncu özellikleri geldi diye ele almıştım *Space Engineers*'ı. Oyun hâlâ Erken Erişim'de ama **Keen Software House** o kadar sıkı bir güncelleştirme sistemi içinde ki, diğer stüdyolara örnek olmasını bugün bile diliyorum. Nisan ayında da bu sebeple övmüştüm, geçen aylarda haftada bir güncelleme rutinini bozmadılar ve oyunun ciddi anlamda ilerlemesine sebep oldular. O zaman dikkatinizi çekmediyse, aşağıya bir bakın bakalım. Belki daha önce sizi engelleyen şeyin çözümü aşağıdadır.

1 GELİŞMİŞ KOPYALA & YAPIŞTIR



Kopyala & yapıştır ilk günden beri vardı. Ama bu parçaları birbirine bağlayamıyorduk. Artık bu mümkün. Kopyalanan parçayı istediğiniz gemi parçasına iliştirerek yapıştırabiliyorsunuz. İnşada müthiş kolaylık.

2 KONTROL MENÜSÜ YENİLİKLERİ



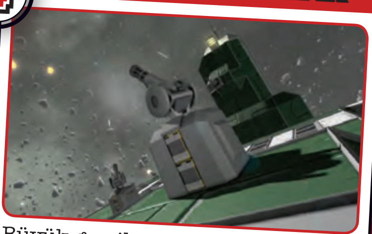
Çok fazla şey var burada. Gruplama, macro yazma, toplu seçim, tek başlık altında toplama. Kısacası geminizdeki 146 ışığı tek tek açıp kapamıyorsunuz. İstediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz.

3 KAZI İMKÂNLARI



Oyunda "survival" modda sıfırdan zorlukları çekerek gemi yapıyoruz ya, hem madenleri toplamak için (büyük matkaplar), hem onları aktarmak için (conveyor) hem de biriktirmek için yeni düzenlemeler geldi. Oyun bu konuya çok daha ciddi bakıyor artık.

4 ÇALIŞAN SİLAHLAR



Büyük gemilerdeki silahlar artık aktif. Bütün o kurduğunuz füze atarlar süs değil. Üstelik dosta mı, düşmana mı, alana giren herkese mi ateş edeceğini, taradığı alanı ve birçok özelliği ile. Hepsi de sorunsuz çalışıyor.

5 SAĞLAM MOD DESTEĞİ



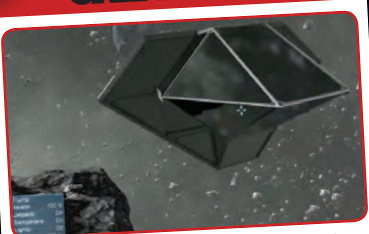
Oyun modları destekliyor. Ama artık Steam Workshop'tan tek tuşla indiriyor, oyunu açarken hangilerinin olacağını seçiyor ve rahatça oynuyorsunuz. Birisi o sunucuya girerse, otomatik indiriyor modları. Skybox'lardan gemilere, karakterlerden yeni bloklara her şey var.

6 PİSTONLAR



Rotorların elektrik iletme özelliği geldikten sonra dev kapılar için karmaşık sistemler kuruluyordu. Kontrol menüsü yenilikleri ve rotorların yerini pistonlar alabiliyor. Üstelik "Blast Door" blokları da eklendi, karizmatik açılıp kapanan düzgün kapılar yapmak artık çok kolay.

7 CAM YÜZEYLER



Büyük gemilerin köprüleri genelde tümüyle kapalı olurdu. Ama artık cam üniteler var. Tümüyle transparan köprüler tasarlayabilirsiniz artık. Yolcu koltukları da geldiğinden, sizinle yolculuk edenler boş duvarlara bakmayacak.

8 FRAKSİYONLAR



Evet, PvP konusunda takım savaşları yapmak mümkün. Sunucuya giren insanları farklı fraksiyonlara dağıtabilir, ban'layabilir, istediğiniz safta konumlandırabilirsiniz. Bu özelliği diğerleri kadar deneme şansım olmadı ama eksikliği sıkça dile getiriliyordu.

Bunlar, buzdağının görünen kısmı. Space Engineers gelişmeye devam ediyor. Bu yazı dergide karşınıza çıkana kadar 3 hafta geçecek, üç yeni güncelleme gelecek. Oyun durmuyor arkadaşlar, Erken Erişim oyununa da bu yakışır zaten.





SUNLESS SEA

AÇLIKTAN TAYFAYI YEDİM

-EREN OKKA

Gece yaşamaya alışkın, karanlıkla barışık bir insan evladı olarak, güneşin yokluğu beni rahatsız etmiyor. Nitekim, son zamanların "şeysiz şey" (bkz. *Endless Legend*, *Fearless Fantasy*, *Lifeless Planet*) kervanına henüz katılan *Sunless Sea*'nin yeraltı sularına atılmakta bir sakınca görmedim.

Alternatif bir tarihte tam anlamıyla karanlığa gömülen Londra ve çevresini mekân edinen *Fallen London*, yapımcı Failbetter Games'in ilk oyunuydu. Tarayıcı tabanlı ve metin ağırlıklı bu oyun harika bir kurgu yaratmış, sonunu sizin belirlediğiniz kitapları andıran ilginç bir deneyim sunarak övgü toplamıştı. Echo Bazaar adıyla bilinen aynı evrende geçen *Sunless Sea* bu özellikleri korumakla kalmıyor, üzerine yeni ve sağlam bir oyun inşa etmeye çabalıyor.

UNTERZEE

Sunless Sea'ye bir gemi kaptanı yaratarak başlıyorsunuz. Geçmişte kimdiniz, sizi bu sulara neler getirdi? Neyin peşindesiniz? Belki de tüm bunları sonraya bırakıp gizemli bir yabancı olarak kalmayı tercih edersiniz... Seçim sizin. Oyunun büyükçe bir kısmı açılışta karşınıza çıkan bu defterin sayfaları arasında geçiyor. Burada Unterzee'den tuhaf öyküler dinliyor, seçimler yapıyor, geminizin son durumunu gözden geçirmek gibi işleri hallediyorsunuz. Yolunuza çıkan birçok seçim için yeteneklerinize bağlı olarak zar atıyorsunuz ve nihayetinde kalıcı etkilerini görüyorsunuz.

Sunless Sea bir keşif oyunu. Erken Erişim'de henüz tamamına ulaşılamayan, büyükçe bir haritası var ve bilinmeyene doğru yol almak çok keyifli. Ancak ölüm her daim ensenizde; en ufak hatanız saatler süren bir macerayı sona erdirebilir. Daha ilk limandan ayrılır ayrılmaz azıcık ötede eşek kadar, eşek halt etmiş, neredeyse geminiz kadar bir yengeç size saldırıyor diyeyim, açıklarda gezinenleri varın siz düşünün. Üstelik tehlikeli sularda gezinmek -sizin için olmasa dahi- tayfanız için başlı başına bir korku kaynağı.



Yengeç eti sever miydiniz? Eğer öyleyse sevginiz karşılıklı demektir.



Kıyılara yakın ilerleyin, aklınıza mukayet olun.

Karanlığın, bilinmeyenin üzerinizdeki etkisi oyunda önemli bir yer kaplıyor. Açık denizlerde uzun süre gezinmek, ışıktan fazla uzak kalmak gemi mürettebatının akıl sağlığını olumsuz yönde etkiliyor. Eğer korku seviyesi belirli bir değerin üstüne çıkarsa gemide panik başlıyor ve ucu isyana değin varabiliyor. Yetmezmiş gibi geminizdeki yakıt ve yiyecek miktarını da sürekli gözden geçirmeniz şart. Yakıtınız biterse denizin ortasında kaderinizi bekleyecek, yiyeceğiniz biterse çok zor seçimlerle karşı karşıya kalacaksınız. Evet, karnınızı gemideki en zayıf insanların etiyle doyurma seçeneğiniz bile var (yedim, oradan biliyorum).

ZAIL ZAFE!

Oyunun tepeden görünüşlü, iki boyutlu grafikleri gayet yeterli düzeyde. Ses ve müziklerse atmosferi güzelce bütünlüyor. Lakin şu uyarıyı yapayım: Bol okumalı, hayal gücü gerektiren bir yapım *Sunless Sea*. An itibarıyla koca bir roman uzunluğunda metin içeriyor. İçinde zaten yeterince uydurma sözcük ve dolaylı anlatım var; iyi derecede İngilizce bilen sabırlı bir oyuncu değilseniz bu limanda durmak istemeyebilirsiniz. Geriye kalanlar içinse tavsiyem, fiyat etiketine bakıp ona göre karar vermeleridir.

Sunless Sea'nin yeniden oynanabilirliği çok yüksek ve şu anki içeriğiyle dahi onlarca saatinizi alabilir. Erken Erişim sürecinde düzenli olarak güncelleniyor. Ekim sonu, Kasım başı gibi tam sürüme ulaşması planlanan oyuna en az bir ücretsiz indirilebilir içerik geleceği de garanti. Eğer son durumu takip etmek isterseniz *failbettergames.com/sunlesssearoadmap* adresindeki yol haritasını takibe alabilirsiniz.



SAVAŞMAK ŞART MI?

Sunless Sea'nin şu an en can sıkıcı kısmı savaş sistemi. Karşılaştığınız düşmanları önce aydınlatıp sonra saldırmaya dayalı sıra tabanlı oynanış, yeni bir düşmanla karşılaştığınızda keyifli olsa da zamanla kendini çok tekrar ediyor.

İyi haber şu ki yapımcı firma, *STEEL* kod adlı bir sonraki büyük güncellemeyi tümüyle savaş sistemini geliştirmeye adayacağını duyurdu. Oyunu satın almadan önce bu güncellemeyi beklemenizi tavsiye ederim.

+

- Atmosfer çok başarılı
- Seçimlerin kalıcı etkileri var
- Güncellemelerin içi dolu

–

- Savaş sistemi henüz oturmamış
- Çeşitli dengesizlikler göze çarpıyor

SON KARAR
Özgün ve tuhaf bir yapım. Keşfetmeyi seven, sabırlı oyuncuların gözü üstünde olsun.

- **Tür:** Keşif / Hayatta Kalma
- **Yapım & Dağıtım:** Failbetter Games
- **Dijital İndirme:** 19$
- **Dahası İçin:** sunlesssea.gamepedia.com

CHRONOLOGY

ZAMAN, BENİ NEDEN YORUYORSUN?

-POZAN ERTEN

Yoksa bağımsızlar da mı kendini tekrar etmeye başladı? Özgünlüğünden, kaygısızlığından, yenilikçiliğinden dem vurduğumuz bağımsız oyunlar da bir döngüye girmeye başlarsa dükkanı kapatıp gidelim arkadaş. Tamam, oyun sektörünün ilgisi büyük ölçüde bağımsızlara çevrilmiş durumda, bağımsız oyun yapıp sektöre giren ve köşeyi dönen yapımcılar var, köşeyi dönme derdinde değil de yapıtının değer görmesini isteyen ve bu değeri gören yapımcılar var. Bu yüzden sektörün çekici bir öğesi haline gelen bağımsız oyunlar nitelikten uzaklaşıp niceliğe doğru yol alma eğiliminde. Fırsat buldukça bunun hakkında daha ahkâm keseceğim, şimdilik yanıldığımı umut ederek oyunumuza dönüyorum.

Zamanı geri ve ileri aldığımız, bu sayede bulmacaları çözdüğümüz, platform öğelerini atlattığımız oyunların sayısı fazlasıyla arttı gibi geliyor bana. *Prince of Persia: The Sands of Time* ile eğlenceli bir oyun mekaniği olduğunu kanıtlayan bu yapı daha sonra irili ufaklı birçok oyunda karşımıza çıktı. Özellikle de bağımsız platform-bulmaca türü oyunlar bu mekaniği çok sevdi ve iyi örneklerini oynadık. *Chronology* de bu mekaniği oyunun merkezine koyan bir bulmaca-platform oyunu.

Yaşlı bir mucit bir iş kazası sonrası ormanda uyanıyor ve şehrinin bu kaza yüzünden yıkıldığını görüyor. Yine kendi icatlarından olan zamanı ileri-geri alabilen saati bulduğunda ise kazanın nedenini araştırmak için yeterli güce sahip oluyor. Bakmayın böyle havalı anlatıma, oyunumuz çok şirin



yaşlı bir amca, zamanı ileri-geri saran saati ve zamanı durdurabilen koca şapşal salyangoz dostu etrafında, rengârenk bir evrende geçiyor. Steampunk temaların da olduğu bu evren çok fazla özgün değil ama monitörünüzü şenlendireceği kesin.

Yaşlı mucit bir amcadan beklenmeyecek şekilde hoplayıp zıpladığımız, yaşlı mucit bir amcadan beklenecek şekilde zamanı manipüle ederek ufak tefek platform temalı bulmacaları çözdüğümüz bu oyun ne yazık ki 2-3 saatlik oyun süresi ile çok kısıtlı bir içerik sunuyor. *Chronology* kesinlikle kötü bir oyun değil ama üzerinde çok fazla özenilmediğini söylemek gerek. Bunun oyunun yapımcısı için bir açılış olduğunu ve kendisindeki potansiyeli biraz daha özgün bir bağımsız ile ortaya koyacağını umut ederek, fiyatı gayet ucuz olan *Chronology*'yi pişman olmadan oynayabilirsiniz.

PC



+
- Şirin görsel dili
- Karakterleri
- Potansiyeli

–
- Çok kısa oyun süresi
- Zorlamayan bulmacalar

7

SON KARAR
Osao Games bundan daha iyisini de yapabileceğini hissetiriyor. Beklemedeyiz.

Tür: Platform-Bulmaca **Yapım:** Osao Games **Dağıtım:** Osao Games **Dijital İndirme:** 5$

RECLAIM

SOL-SAĞ-SOL-SOL-AAAA!!!!!

-SARP KÜRKCÜ

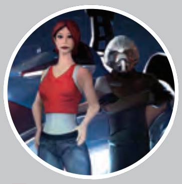
Bir grubun önceden belirlenmiş şoförü olmak zor iş arkadaşlar. Herkes eğlenir, içer, takılır ama o direksiyonun başında birinin olması lazım. Kimisi laflar, kimisi telefonunda oyun oynar. Sense yola bakarsın, git git bitmez o yol. Ama bu sefer işler farklı. Bu sefer kontrol başkasında, bense oturup *Reclaim* oynuyorum çünkü.

Aurus adlı kolonileşmiş bir gezegende, insanlığın sonunu getirmeye niyetli robotlara karşı savaşıp bir yandan da kaynak topladığımız bir oyun *Reclaim*. Senaryosu güçlü, hatta **no-pact** işini sıkı tutup bayağı sağlam bir de geçmiş yazmış.

İşin oynanış kısmı ise "endless runner" dediğimiz, *Temple Run* ve benzeri oyunları andırıyor. Ama buna shooter mekaniklerini katıp işin aksiyon dozunu bayağı bir yükseğe çıkarınca sonuç *Reclaim* oluyor. Altımızdaki geminin normal taramalı tüfeği ve balyoz adında bir silahı var. Balyoz tek bir



IOS



+
- Görselliği yerinde
- Aksiyon öğeleri cuk!

–
- Rütbe mevzusunun adı hile olmasaymış

8

SON KARAR
Mobil oyunlarda vaktinizi gömmeye değer isimlerden.



büyük ya da dört orta bomba atabiliyor. Siz de uçarak gelen, yolunuzu tıkayan düşmanları haklıyorsunuz.

Oyun şu anda sadece iOS için piyasada. Diğer platformlara da göz kırpıyor. Görselliği gayet yerinde, benim emektar iPad 2'de bile canavar gibi çalışıyor. İki elle kontrol edilebiliyor ki hem farklı raylar arasında kayarak engellerden kaçmak, hem de silahları kullanmak için elzem bu. Silah ve araç geliştirmesi sistemleri yeterli, topladığınız korları bunlara yönlendiriyor, öldüğünüzde kristallerle hayata dönüyorsunuz. Etraftaki güçlendiriciler de oyunun tuzu biberi oluyor.

Reclaim sizi "para ödee!!" diye boğmayan, rastgele yaratılan haritalarıyla kimi zaman strese sokan, grafikleriyle keyif veren, aksiyonuyla geri kalmayan ve Türk bir ekibin (evet, yanlı olmasın diye sona kadar bekledim) elinden çıkmış kaliteli bir oyun. Oynayın, oynatın, Aurus'a bağımsızlığı geri getirin!

Tür: Aksiyon / Endless Runner **Yapım:** no-pact **Dağıtım:** AppStore **Dijital İndirme:** Ücretsiz **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** nopact.com/reclaim


LÖSEV
Lösemili Çocuklar Vakfı
Güneşli yarınları görebilmem için...
Bir tuğla da siz koyun!
Yıllardır el ele vererek binlerce lösemili çocuğumuzu hayata kazandırdık.
Bugün ülkemizin en donanımlı Onkoloji Hastanesi'ni kurarken de bizi yalnız bırakmayacağınıza inanıyoruz.
1 = 1 SMS = 10 TL
TUGLA yaz 3406'ya yolla
BANKA ve ONLINE
LÖSEV
Bir tuğla da siz koyun
LÖSEV
Bağış Kutuları
www.birtugladasenkoyarmisin.com



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

PC

İNANILMAZ MACERANIN OYNANIR OYUNU -NOYAN AKATLI

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING 2



Noyan the Geç Kalan

Geçen ay söz verdiğim üzere, incelenecek oyun önerisi yapan okurlar arasında yapılan çekilişi gene minik yeğenim “Su-butay” Deniz Mertan yaptı ve Arda Yeşildağ arkadaşımız *Omerta: City of Gangsters* oyun şifresi kazandı. Berkay Coşkun ve Arda İçöz dostlara mesajları için çok teşekkür ederim. Bu ay, dergide incelenmemiş oyun önerilerini noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderen okurlar arasında *Game of Thrones: Genesis* şifre çekilişi yapacağız, görüşmek üzere.

Diablo II’ye 2006 yılında, “biraz” geç başladığımı belirterek gireyim söze. “Ah grafikler biraz güncel olsa ara vermeden oynardım bu oyunu...” iç çekişlerimi hatırlarım. “Kes – biç – ilerle – ganimet topla” diye açıklayabileceğimiz hack & slash’i favori türlerim arasında sayardım hep. *Diablo III: Reaper of Souls*’u bile yirmi saat oynayıp kenarda tuttuğuma göre, aslında çok tutkuyla sevdiğim bir tür değilmiş.

AVCI VE HAYALET GÜÇBİRLİĞİ

İşte hack & slash’in yakın dönemde çıkan, iyi sayılabilecek örneklerinden *TIA of Van Helsing 2*’ye, birikmiş okuyucu önerileri listesinden Serpil’in seçmesiyle başladım. Yeri gelmişken, okurumuz Onat Taka’ya teşekkür edeyim önerisi için. Biraz kısa ve şanssız bir oyun deneyimim oldu ağustosun ikinci haftası. 30 küsur derece sıcaklık, yüzde seksen rutubet ve bin dereceye ulaştığından şüphelendiğim kasa, bilgisayarımı rahat bir şekilde açık tutmama engel oldu. Bir de oyunun başında hiç yapmadığım, vurdumduymaz bir iş yaptım: Giriş filmi ve ilk diyalog boyunca ben de telefonda konuşmakta olduğum için konuya fazla giremedim. Gerçi fazla girilecek konu da yokmuş: Tam gotik, biraz da steampunk tarzı basık, kasvetli bir dünyada yolumuzu bulmaya çalışıyoruz oyun boyunca. Birkaç kez “Siz nesiniz yahu?” diyerek güldüğüm garip görünümlü düşmanlar yavaş yavaş daha kalabalık hücum planları uygulamaya başladılar. Ben


Kötü bir niyetim yoktu, sadece birlikte dans edelim istemiştim.



İsmi cismi belli karakteri niye yapıyoruz? Kandırılıyor muyuz?

de defansı sağlam tutup (akıl *FIFA 15*’te) ilk yeteneğimiz olan iyileştirme büyüsüne puan yatırımları yaptım. Çevrimiçi co-op seçeneğini beğendiğim oyunun doğal hali de bir co-op zaten. Doğu Avrupa aksanıyla avcı Van Helsing’e ara sıra takılan, şeffaf ve hayalet Katarina, Borgovia’nın sisli buharlı koridorlarındaki tehlikeli maceralarda bize eşlik ediyor.

Baştaki düşmanlar kolay görünse de, normal zorluk seviyesinde çok da kolay olmayan dövüşleri, iyileştirme büyüsü ve iksirler yardımıyla atlatmayı başardım. İksir dedim de, türün –her anlamda– olmazsa olmazı, yaratıklardan düşen eşyalar *Diablo*’daki albeni duygu ve tutkusunu yaratmadı bende. Van Helsing’in dünyasındaki pek çok unsur gibi ganimetler de biraz soluk, hafif soğuk. Yetenek ağacında ise fazla tercih, seçim göremedim ama başlangıçta üç sınıftan birini seçme imkânı iyi olmuş.

Bu ayki geç kalmış oyunumuz *Van Helsing 2* “vaktim olduğunda –eğer öyle bir mucize olursa– alır, bir ara bakarım” listeme girmişti mayıs ayında. Makul fiyatını ödeyip alıp ilk bölümünü oynadıktan sonra da “Bir ara devam ederim” listeme geçiş yapmış oldu. Şu borulardan yeşil zehir üfleyen arkadaşlar ne iştir yahu, aklım kaldı bakın şimdi...

7+

SON KARAR

Güzel müzikler ve grafikler eşliğinde uzunca süreli bir hack&slash eğlencesi sunuyor van Helsing’in ikinci macerası.

- **Tür:** Aksiyon / RYO
- **Yapım:** Neocore Games
- **Dağıtım:** Neocore Games
- **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** neocoregames.com/van_helsing_2

80’LERDEN GELEN ADAM

1986 yapımı, klasik adayı bir filmi, *Highlander*’ı izledim bu ay videoda. Zaman yolculuğu – kılıç – aksiyon muhabbetini seven seyircilere tavsiye ederim bu yüksek tempolu macerayı.



OYNUYORUM

1. The Witcher: Enhanced Edition (PC)
2. Far Cry 3: Blood Dragon (PC)
3. Tycoon City: New York (PC)
4. FIFA 14 (PS3)
5. Game of Thrones: Ascent (iOS)

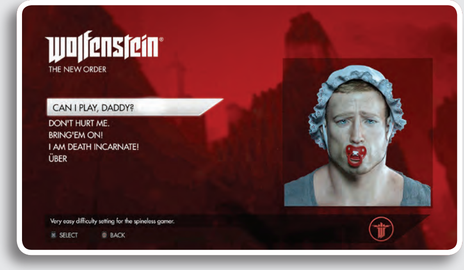
BEKLİYORUM

1. Wasteland 2 (PC)
2. The Sims 4 (PC)
3. The Evil Within (PC)
4. PS4 (Konsol)
5. FIFA 15 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YENİ OYUNLARDAN ÇOK "YENİDEN YAPIMLARIN" HÜKÜM SÜRDÜĞÜ BİR AY GEÇİRDİK. AYIN EN İYİ İKİ OYUNU THE LAST OF US REMASTERED VE DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION OLDU. ÖNÜMÜZDEKİ AYDAN İTİBAREN İSE BARAJ KAPILARI AÇILIYOR... 2015'E DOĞRU ÇILGIN OYUNLAR VAR

FPS (First Person Shooter)



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

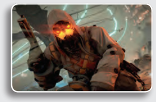
PC'lerin henüz babaların ofislerinde muhasebe için kullanıldığı dönemden gelen, ilk FPS olan Wolfenstein özüne sadık kalarak bayağı vurdulu kırdılı bir FPS olarak karşımıza çıktı. Yeni nesil grafikleri ve hikâye anlatımıyla, atasına saygı duruşuyla ve diğer özellikleriyle şahane bir FPS olmuş.



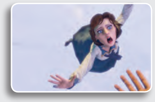
Titanfall
PC, 360, Xbox One
Devasa Titan'ların içinde ve dışında, hatta bazen sırtında devam eden soluksuz bir FPS oyunu olan Titanfall, tamamen online oynanan bir oyun.



Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.



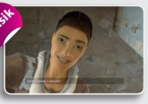
Killzone Shadowfall
PS4
PS4'ün konsola özel FPS'si olarak bayrağı layığıyla taşıyan Shadowfall, özellikle ücretsiz multiplayer içerikleriyle çekiciliğini bugün bile koruyor.



BioShock Infinite
PC, PS3, 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Hâlâ oynamadınız mı?



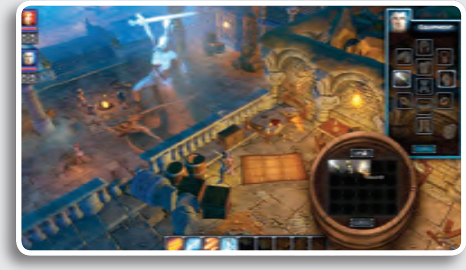
Metro: Last Light
PC, PS3, 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.



Klasik

Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

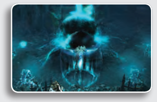


DIVINITY: ORIGINAL SIN
PC

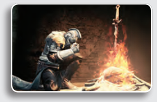
Divinity üçlemesinin son oyunu olan Original Sin o kadar başarılı bir oyun çıktı ki, biz bile şaşırdık kaldık: Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunan Original Sin, son yılların en hoş sürprizlerinden birisi oldu bizim için.



Transistor
Eski Gamespot baş editörü Greg Kasavin'in şirketi Supergiant Games, Bastion'la yakaladığı başarıyı Transistor'le devam ettiriyor. Çok ilginç bir yapısı olan oyun, başından sonuna kadar sizi sürüklüyor.



Diablo III: The Ultimate Evil Edition
PS4,XBOX ONE
Yeni nesil konsollarda Diablo 3 oynayacaksanız, en doğru yolu bu paketi almaktan geçiyor! Ek görev paketi ve tüm yenilikleriyle birlikte sizi bekliyor.



Dark Souls II
PS3, 360, PC
Zoru seven oyuncuların kendisinden geçtiği ilk oyundan sonra, Dark Souls 2 yepyeni bir oyun alanı sunuyor. Ama biraz daha kolaylaşmış mı ne?



Southpark: The Stick of Truth
PC, PS3, 360
Southpark'ın dizisinden bile daha komik ve daha "ayıpçı" olan The Stick of Truth, eşi benzeri olmayan bir rol yapma oyunu.



Shadowrun: Dragonfall
PC
Geçen yılın en iyi RYO/Stratejilerinden Shadowrun, çok daha gelişmiş ek görev paketi Dragonfall'la devam ediyor.



Klasik

Jade Empire
PC, Xbox
Bioware'in yaptığı oyunlar arasında belki de hakettiği değeri en çok görememiş oyundur Jade Empire. Yakın dövüş ve RYO'yu birleştiren yegane oyundur.

AKSİYON

Yeni

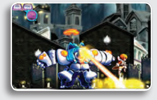


THE LAST OF US REMASTERED
PS4

PlayStation 3'ün en iyi oyunlarından birisini görsel olarak geliştirip, yepyeni nesle uyarlamaktan daha mantıklı bir şey yapamazdı Sony. PS3'te zaten inanılmaz görünen, yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm multiplayer DLC'leri ve hikâye DLC'si eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.



Watch_Dogs
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
"Şehri hack'leme" üstüne kurulu oynanışı, karanlık hikâyesi ve birbirinin oyununu işgal etmeye dayalı multiplayer'ıyla yeni bir deneyim sunuyor.



Valdis Story: Abyssal City
PC
Platform oyunuyla rol yapma öğelerini harmanlayan Valdis, Steam Greenlight'ın sunduğu meyvelerden. Çok başarılı olduğunu söyleyebiliriz.



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor.



Infamous: Second Son
PS4
Playstation 4'ün "vay anasını!" dedirten grafiklerini ilk kez tecrübe ediyoruz bu oyunla. Delsin'in hikayesi de, süper güçleri de süper.



Super Mario 3D World
Wii U
Super Mario 3D World "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! WiiU'yu yeni nesil sayarsak yeni neslin en iyi oyunu şimdilik.



Klasik

Grand Theft Auto V
PS3, 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

FMV oyunlar geri dönsün mü?

1. *Meydan çakma film oyunlara kaldığı için dönsünler. Bir Maddog Mcree'yi 1000 Heavy Rain'e değişmem. -ALİ*
2. *Bence geri dönebilir. Bu ay Cloud Chamber'da zevkten dört köşe oldum resmen. -SARP*
3. *Tesla Effect gibi olacaklarsa dönsünler. (O kadar!) -DENİZ*
4. *El çizimi grafikleri daima gerçekliğe yeğlediğimden kendi adıma dönmese de olur. -İHSAN*
5. *FMV nedir? Free...Motion...Vault... Cidden bulduramadım... -NOYAN*

Peki, geri dönmesini istediğin bir oyun trendi var mı?

1. *Another World, Heart of Darkness gibi sinematik platformlar geri dönüş yapsa kesinlikle şikayetçi olmazdım. -ALİ*
2. *Ucundan dönüyor gibi zaten ama dev sanal dünyalarda özgürce at koşturabilmek (SWG anıların hâlâ canlıdır benim). -SARP*
3. *Act of Aggression haberini okuduğumdan beri RTS. Özlemişiz. -DENİZ*
4. *Kocaman kocaman, içerik dolu eklenti paketleri çıkarma trendi geri dönsün. -ONUR*
5. *Republic the Revolution gibi siyasi simülasyon-strateji kırmaları trend olsun, geri dönsün, kalsın ve gelişsin. -NOYAN*

Pekiii, yok olmasını istediğin bir oyun trendi var mı?

1. *Oyun içi ödeme sistemli bütün oyunlar, tarihin utanç defterinde yerini alsın mümkünse. -ALİ*
2. *Derdi sadece ve sadece rekabetçi PvP olan oyunlar (*öhö MOBA öhö*) biz senaryo severleri katlediyor yahu :(-SARP*
3. *Kaçarak hayatta kalmaya çalışmacalı korku oyunları. -DENİZ*
4. *Adam gibi amaç ve içerik sunmadan "sadece multiplayer" ya da "sadece co-op" olmaya çalışma trendi bir an önce bitsin lütfen. -ONUR*
5. *Ana oyun içeriğinden koca bir dilimi "ilk gün DLC'si" diye dayatmak gibi ucuz kurnazlıkları unutmak istiyorum. -NOYAN*

STRATEJİ


Yeni

Xenonauts
PC
Fraxis'in yeni XCOM'larını fazla mı "yeni nesil" ve "sulu" buldunuz? Orijinal XCOM deneyimini yaşamak isteyenlere bu oyunu tavsiye ederiz.



CoH 2: Western Front Armies
PC
Company of Heroes 2'nin senaryosuna hiçbir katkısı yok, ama Batı cephesinden ABD ve Alman güçlerini de savaşa katıyor WFA.



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

DVO & ONLINE



Plants vs Zombies Garden Warf.
PC, XBox One
Zombilerin bitkilerle olan savaşı düz bir strateji oyunuyken zaten biraz garipti, online bir aksiyon oyunu olarak iyice garipleşmiş.



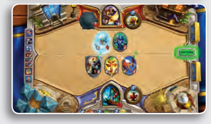
WildStar
PC
Oynayanlar o kadar beğendi ki oyunu, utanmasalar oyunla evlenecekler :) Ha, oyun içinde evlenme var, o ayrı!



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.

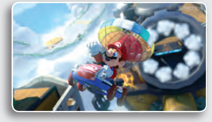


Hearthstone
PC, iOS
Blizzard'ın küçük bir ekiple başladığı kart oyunu projesi, yılın en önemli oyunlarından birisi haline geldi.

YARIŞ & SİMÜLASYON



GRID Autosport
PC, PS4, PS3, 360, Xbox One
Codemasters'ın en iyi yaptığı şey olan araba yarışları serilerinden GRID, yepyeni oyunuyla devam ediyor.



Mario Kart 8
Wii U
WiiU'nun satışlarını şahlandıran, 4 kişiyi yanyana omuz atarak, tekmeler savurarak eğlendiren muhteşem bir oyun Mario Kart 8.



Trials Fusion
PC, PS4, 360, Xbox One
"Havada durup şahit de tutabileceğiniz" yegane motor yarış oyunu Trials, süper bir devam oyunuyla... umm... devam ediyor.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU



The Last of Us Remastered

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ve yepisyeni oyunlar kapıda! Bekle Ekim, bekle 2015, biz geliyoruz!

EYLÜL '14	
Dead Rising 3	PC
Destiny	PS4,XBONE,PS3,360
FIFA 15	PC,PS4,XBONE,PS3,360,WIIU,PSVITA
Gauntlet	PC
Hyrule Warriors	WiiU
inFAMOUS: First Light	PS4
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution	PS3,360
Planetary Annihilation	PC
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment	PC,PS4,XBONE,PS3,360
Stronghold Crusader 2	PC
The Sims 4	PC
The Vanishing of Ethan Carter	PC,PS4
Wasteland 2	PC
EKİM '14	
Alien: Isolation	PC,PS4,XBONE,PS3,360
Borderlands: The Pre-Sequel	PC,PS3,360
Civilization: Beyond Earth	PC
Driveclub	PS4
F1 2014	PC,PS3,360
Fantasia: Music Evolved	XBONE,360
Forza Horizon 2	XBONE,360
Lords of the Fallen	PC,PS4
Middle-Earth: Shadow of Mordor	PC,PS4,XBONE,PS3,360
NBA 2K15	PC,PS4,XBONE,PS3,360
Sunset Overdrive	XBONE
Super Smash Bros.	WiiU
The Evil Within	PC,PS4,XBONE,PS3,360
KASIM '14	
Assassin's Creed Rogue	PS3,360
Assassin's Creed Unity	PC,PS4,XBONE
Call of Duty: Advanced Warfare	PC,PS4,XBONE,PS3,360
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	PC
Dragon Age III: Inquisition	PC,PS4,XBONE,PS3,360
Far Cry 4	PC,PS4,XBONE,PS3,360
Halo: The Master Chief Collection	XBONE
LittleBigPlanet 3	PS4,PS3
Pro Evolution Soccer 2015	PC,PS4,XBONE,PS3,360
The Crew	PC,PS4,XBONE,360
World of Warcraft: Warlords of Draenor	PC

SPOR & MENAJERLİK



NBA 2K14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA Live son kez patlayarak tarihin tozlu sayfalarına karışırken, NBA 2K14 ritmini hiç bozmadan güzelleşmeye devam ediyor.



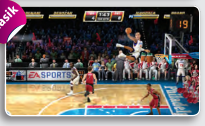
FIFA 14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegras-yonuyla gelmiş.


Klasik

NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

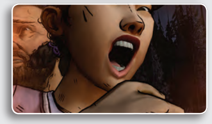
MACERA & BULMACA



Monochroma
PC
Uzun süredir ilk kez bir Türk oyununu Teknili Birden'de ağırlamaktan gurur duyuyoruz!



The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.



The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.

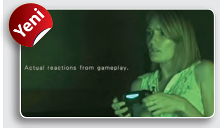


Brothers: A Tale of Two Sons
PC, 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.


Klasik

Phantasmagoria 2
PC
Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

BİR GARİP OYUN


Yeni

P.T.
PS4
Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.


Yeni

Cloud Chamber
PC
Bu bir sosyal medya deneyi. Bu bir gizem. Bu bir oyun. Bu, dünyanın ilk devasa online hikâye oyunu...



Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.


Klasik

Katamari Damacy
PS2
Siz bir uzaylısınız... Ama pire kadar... Yapışkan topunuzu yuvarlayıp, boyunuza uygun nesnelerden daha büyük bir top yapıyorsunuz. Olay dünyayı da toplamanıza kadar uzuyor.


EGGS
FRAGILE
MATCHES
SWEETS
OIL
FRESH AND TASTY
SPECTACLES
OPTICAL FACTORY
COCOA
TOPS

THE BOXTROLLS



KARTON KUTUDAN TROLL YUVASI YAPMAK



1 saniyede *25 kare.* Sinemanın teknik anlamda en kilit özelliklerinden biri olan bu durum *stop motion* içinse en can alıcı noktadır. Düşünün ki cansız bir şeyi hareket ettirerek, bu hareketin bir saniyede yapacağı eylemi görsel olarak kusursuz algılanmasını sağlayacak hesaplarla 25 farklı kareye bölerek, yaklaşık 180.000 kusursuz kare çekim yaparak, bir konusu, karakterleri ve kurgusu olan bir yapım ortaya çıkarıyorsunuz. Öncesinde mekanlar tasarlıyor, kuklalar yapıyor, dev setler inşa ediyor, hikâye tahtaları çiziyor, sayfalarca senaryo yazıyor ve bu en fazla 2 saat sürecek olan yapım için yıllarınızı harcıyorsunuz. Ben gerçekten buna diyecek hiçbir şey bulamıyorum. Hani sessiz bir salonda yavaş tempoyla başlayan bir alkış gittikçe hızlanır ve salondaki herkes o alkışa katılmaya başlar ya, işte stop motion animasyona gönül vermiş hayal gücü, yaratıcılığı ve yeteneği aşmış olan bu insanlar karşısında o alkışı başlatan adam olmaktan başka yapabilecek bir şeyim yok. Kendilerini 1 saniyede 25 defa alkışlamak istiyorum.

The Boxtrolls, bu yetenek ve hayal gücünün en son örneği olarak Britanya'nın karanlık ama iç ısıtan masallarından birini anlatmak için geliyor. **Tim Burton, Henry Selick** ve bu filmi yapan ayrıca daha önce de *Coraline ve Paranorman* gibi yapımlara imza atmış ekibin bugüne kadar uyguladığı gibi, stop motion en çok bu grotesk masallara yakışıyor belki de. Londra'nın kanalizasyonlarında, her biri bir kutunun içinde yaşayan ve kazara oraya düşen bir yetimi evlat edinip onu büyüten troller de bu tür bir masalın baş kahramanları olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyorlar. Cheesebridge kasabasının tuhaf sakinlerinin inandığı efsaneye göre geceleri çocukları kaçırmak için ortaya çıkan bu troller aslında kaybolmuş bir çocuğu kendileri gibi yetiştiren ve meraklı, mucit birkaç şapşaldan ötesi değiller. Alet edevat toplamak ve biraz da beslenmek adına kasaba sokaklarına çıkmaları, efsaneyi gözünde büyüten halk ve onları yakalayıp kasabanın gözünde kahraman olmak isteyen kötü niyetli bir adam yüzünden renkli kabuslara dönüşmek üzere. Onlarla büyüyen ve bu sayede en az onlar kadar tuhaf bir genç olan, insanlar hakkında pek fikri olmayan ve biraz da kendini troll zanneden **Eggs** ise, insanlar ile ailesi gördüğü troller arasındaki köprüyü kurmaya çalışmak zorunda kalarak bu curcunanın merkezine oturuyor. Böylece karanlık bir hikaye; aile değerleri, ön yargı ve çocuk aklını kullanarak yumuşak bir dönüşle iç ısıtan bir masala dönüşmeyi hedefliyor.

Bütün bunlar size çok klasik gelebilir. Ama *The Boxtrolls*'ü bütün bu klişelerden kurtaracak birkaç durum var. Filmin iki yıla yakın bir sürede sadece el emeği ile çekilmiş olması, seslendirmeleri, uyarlandığı **Alan Snow** romanı *Here Be Monsters!* ve kendine özgü kara mizahı onun diğer animasyonların önüne geçmesini, hatta bir çok stop motion animasyonu da sollama potansiyeline sahip olmasını sağlıyor. Favori yapımcı şirketlerimizden olan Focus Features'ın bu filme güveniyor olması da kocaman bir artı puan. *The Boxtrolls*'ün her karesi en azından teknik anlamda kusursuz olacak gibi bir his var içimde. Eğer o karelerin naif sakinleri olan karakterler, içimize dokunacak duygusal hikâye, aksanını yediğimiz seslendirmeler de vasatın üstüne çıkarsa ve film boyunca atılacak birkaç içten kahkaha, biraz da dudak titretme eklenirse, bu yılın *The Lego Movie* ile birlikte en iyi animasyonuna hazır olun derim. **-Pozan**





THE BOXTROLLS NASIL YAPILDI?

Tamamen el yapımı iddiası ile vizyona girmeye hazırlanan *The Boxtrolls*, yaklaşık 2 yıla yakın süre üzerinde çalışılan, fikir olaraksa Alan Snow'un *Here Be Monsters!* eserinin yayınlamasının hemen ardından ortaya çıkan bir yapım. Ekip 2008 yılında bu eseri filme adapte etmeyi planlıyor fakat bir türlü animasyon tekniğine karar veremiyorlar. Ardından **Neil Gaiman** uyarlaması *Caroline* ve *Paranorman* gibi başarılı stop motion animasyon projeleri ortaya çıkaran ekip sonunda kendine güveniyor ve bu 2 filmden çok daha fazla detay ve emek isteyecek uyarlamayı, stop motion olarak çekmeye karar veriyorlar. Stop motion tekniği kendi içinde birkaç dala ayrılıyor fakat bu tür karanlık masallar için en iyi teknik kuklalar ile çalışılması. Stop motion yapımlarda bilgisayar efektlerine tabii ki yer veriliyor fakat *The Boxtrolls* bu uygulamanın en minimal şekilde filme yansıtıldığı, gerçek kukla çekimlerinin çok daha fazla yer kapladığı konusunda açıklamalar yaparak, bu açıdan ön plana çıkmak isteyen bir yapım olarak kendini tanıtma derdinde. İlk stop motion filmlere yapılan bu saygı duruşu, bir yandan da kendi sınırlarını keşfetmek isteyen bir ekibin hem sanatına ne kadar sahip çıktığını hem de el emeğinin izleyici üzerindeki olumlu etkisini ölçme isteğini kanıtlar nitelikte. Ben Kingsley, Toni Collette, Simon Pegg, Nick Frost, Elle Fanning, Isaac Hempstead Wrigth gibi isimlerin seslendirme çalışmalarının aylar sürmüş olması da ince emeğin bir göstergesi. Hayal gücü ve yeteneklerini, istedikleri yapımı üretmek adına bu derece cömert kullanan insanların ortaya çıkardıkları işe saygı duymak bir nevi zorunluluk diyebiliriz. Kaldı ki *The Boxtrolls*'e saygı duyulacak çok daha fazla şey olacağı kesin.

COMIC-CON 2014

İKİ KITA DEĞİL DE İKİ SOKAK ÖTEDE OLSAYDIN KEŞKE...

Her sene Ağustos ayında nerd bünyelerde bir boynu bükülme, bir kıskançlık krizleri, bir *"ya abi ben zaten nerd kültürünün alt kültür olarak kalmasını istiyorum, ne bu böyle dünyanın gözüne sokuyorlar konferans ile"* çemkirmeleri vb. çeşitli acılara vesile olan **Comic-Con** ne yazık ki yine harikaydı. Her ne kadar kavuşamayan sevgililer gibi olsak da mesafelere aldırış etmeden kalbimizi küt küt attıran bir Comic-Con'u daha geride bıraktık.

Devir *nerd* devri, *geek* çağı. Sinema başta olmak üzere birçok büyük sektörün hedef tahtasına girmiş bulunmaktayız. Eskiden daha çok cosplay, çizgi roman ve biraz da oyun konusunda yoğunlaşan fuar son yıllarda sinema ve TV sektörünün olaya bodoslama giriş yapmasının ardından sadece kendi gündemini değil dünya gündemini bile meşgul eder hale geldi. Bu tür açılımlar hemen *"İyi mi oldu yoksa kötü mü?"* sorusunu beraberinde getirir ama bence buna çok fazla takılmaya gerek yok. Fantastik ve bilim kurgu dünyalar eleştirmekten önce tadını çıkarmamız gereken evrenler olarak görünür hep bana. Seri üretim sonucunda kendisini bozsa bile başka bir alt kültür her zaman var olacaktır. O yüzden sinema perdesinde *Avengers* ekibini görmeye, **Batman**'in **Superman**'e çakacağı yumruğu merakla beklemeye, TV ekranlarında **Gotham**'ın karanlık zamanlarını izleyecek olmaya çok da eleştirel bakmaya gerek yok şu sıralar. Comic-Con'un bütün bunları çok büyük bir şova dönüştürmüş olması ve buna uzaktan da olsa şahit olmak büyük bir keyif.

Bu sene yine içinde yer alamadığımız, 400.000 kişinin katıldığı Comic-Con kendi çapında ufak bir rekor kırdı. Özellikle **Marvel - DC** savaşının artık fasiküllerden fırlayıp dev bir sinema cephesine dönüşmesi, yıldız oyuncuları, iyi yönetmenleri bünyesinde barındıran bir çekim alanı oluşturdu. Deliler gibi beklediğimiz *Batman v Superman: Dawn of Justice* filminde yer alacak olan **Wonder Woman** karakterini resmi olarak gördük. Hatta bu filmden ilk kısa teaser yayınlandı fakat sadece orada olan şanslı kişiler izleyebildi. Bununla beraber *Avengers: Age of Ultron* hakkında birçok detay ortaya çıktı. Yayınlanan bir afişte **Vision** görüldü. *Avengers* konferansının sonunda ise **Josh Brolin** yani **Thanos** hazretleri elinde *Infinity Gauntlet* ile sahneye çıktı ve yer yerinden oynadı. Marvel sinematik evreninin üçüncü safhaya geçişinde ilk basamak olacak olan *Ant-Man* filminin ekibi tam kadro olarak bir panel gerçekleştirdi. Her iki firma da önümüzdeki yılların vizyon takvimlerini açıkladı fakat birçok tarihin sahibi film henüz belli değil. DC özellikle TV ekranı konusunda şovunu sürdürdü. *Gotham, Constantine, Arrow* ve *Flash* için yeni videolar yayınlandı ve bu konuda gerçekten büyük bir beklenti yaratıldı. Sinematik evrende DC çok hızlı koşuyor ama sendelemese bile Marvel'a yetişmesi pek mümkün değil. Olası bir **Justice League** akılları yerinden oynatır ama Marvel'ı birkaç yıl geriden takip etmek DC için eksi puan. Firma, bu eksi puanı da TV ekranında pozitif değere dönüştürmeyi hedefliyor. Marvel vs. DC ne kadar büyürse bizler için o kadar iyi, o yüzden yiyin birbirinizi!

Skull Island (King Kong Sequel), *Godzilla 2* gibi yeni duyurulan filmler, *The Simpsons/Family Guy* crossover bölümü için video, *Game of Thrones* kamera arkası görüntüleri, polis tarafından tutuklanan süper gerçekçi *Deadpool* cosplay'cisi ve daha birçoğu fuarda gerçekleşti ve bir kez daha San Diego şehir merkezi yıkıldı. Suç daha yeni Metropolis'i yakıp yıkmış olan Superman'in üstüne kaldı. Daily Planet çalışanlarından **Clark Kent**'in haberine göre sözde süper kahramanın gezegenine geri döndüğü söyleniyor. **-Pozan**



CON-SONRASI DEPRESYON

Tamam, Comic-Con süper bir mekân, biz gidemiyoruz, ühü ühü vs. de, bu işin bir de diğer tarafı var. Etkinlik boyunca cennette gibi geçirilen o günler bir anda bitiverip, sonraki gün etrafta süper kahramanlar ve canavarlar olmadan uyanınca böyle bir sarsılıyormuşsun. Hatta bu durum o kadar yaygınmış ki, katılımcılar arasına *"Con-Sonrası Depresyon" ("Post-Con Depression" veya kısaca "PCD")* olarak bilinmeye başlamış. İnsanlar forumlarda bundan yakınıp, birbirlerine çareler öneriyor. Ah be yavrum, biz ona da razıyız, yeter ki bir gidebilsek!



MARVEL FİLMLERİ TAKVİMİ

- 2015 - **Avengers: Age of Ultron**
- 17.07.2015 - **Ant Man**
- 06.05.2016 - **Captain America 3**
- 08.07.2016 - **Doctor Strange**
- 05.05.2017 - **Belli değil**
- 28.07.2017 - **Guardians of the Galaxy 2**
- 03.11.2017 - **Belli değil**
- 2018 - Üç film - **Belli değil**
- 2019 - Bir film - **Belli değil**

*(Tahminler: **Black Panther, Inhumans, Luke Cage, Dark Avengers, Iron Fist, Namor**)*

DC FİLMLERİ TAKVİMİ

- 2015 - **Avengers: Age of Ultron**
- 25/03 2016 - **Batman v Superman: Dawn of Justice**
- 5/06 2016 - **Belli değil**
- 2017 - 2 Film - **Belli değil**
- 2018 - 2 Film - **Belli değil**
- 2019 - 2 Film - **Belli değil**

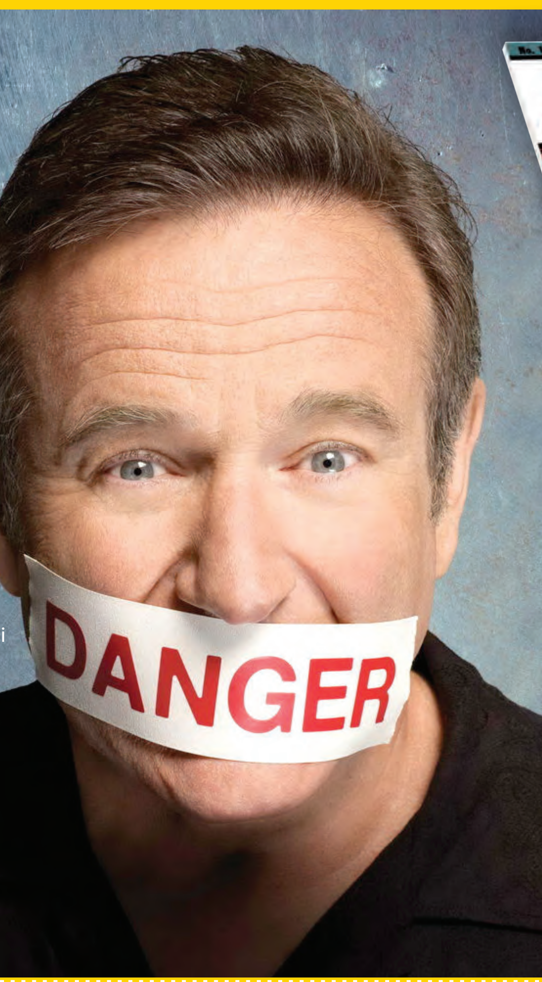
*(Tahminler: **Aquaman, Wonder Woman, Flash, Green Lantern ve Justice League**)*





ROBIN WILLIAMS'I KAYBETTİK...

"O CAPTAIN! MY CAPTAIN!"



İçimizdeki çocuk en yakın arkadaşlarından birisini kaybetti. Oscar ödüllü aktör ve komedyen **Robin Williams**, 64 yaşında kendi isteğiyle ölümü seçerek aramızdan ayrıldı. Oynadığı filmleri, unutulmaz rolleri burada saymakla bitiremeyiz. *Peter Pan* gerçekten büyüse, uzaydan cana yakın bir adam gelse, bir *İngilizce ya da matematik öğretmeni* öğrencilerine ilham vermek istese, *bir çocuk* 10 senede 40 yaşında gibi görünse ve *bir adam* çocukları ile vakit geçirmek için dadı rolüne bürünse tam da onun gibi bir insan olurdu, olması gerekirdi. Hem renkli hem de olgun rollerle çocukluğumuzda iz bırakmış sayılı simgelerden biri olan Williams'ın içindeki çocuğun ölümü yakın zamanda gerçeklemiş olmalı ki, aktör kendi canına kıyacak kadar depresyona girmiş bir dönem geçiriyordu. Onun gibi bir insanın, bir komedyenin, bir güler yüzlünün seçtiği ölüm şekli içimizi o kadar burktu ki, ölümüyle bizi içine koyduğu zaman kapsülünden çıkmak bile istemiyoruz. Hayat onunla da devam edebilirdi, hayat güzel insanlar hiç ölmese de devam edebilirdi. Öyle uzun zamandır kötü bir insan ölmüyor ki dünyada, bu kayıplar daha çok üzüyor. Bu komik adama, hepimizin uzaktan akrabasına, en içten ve en naif saygılarımıza... **-Oyungezer**

TROJAN HORSE WAS A UNICORN 2014

SANATÇIYI HACI YAPAN FESTİVAL



İlki geçtiğimiz sene düzenlenen; oyun, özel efekt, animasyon, konsept tasarım festivali, gördüğü büyük ilgi sonucunda **17-20 Eylül 2014**'te tekrar düzenleniyor. Festival yine geçen sene olduğu gibi Portekiz/Troia'da bulunan, Blue&Green Troia Design Hotel'de gerçekleşecek. Geçen sene **ILM, Sutro Studios, Framestore, Pixar, Ubisoft** gibi tanınmış stüdyolardan birçok ünlü ismin konuşmacı olduğu ve inanılmaz verimli geçen festival sonrası, organizatörler bir öncekini aşacak bir organizasyon ile geri döneceklerine söz vermişlerdi. Sanırım bunu başaracaklar da. Kesinleşen konuşmacılar web sitesinde açıklandı ve gayet önemli isimler. Festivale gitmek isteyenler **Lizbon**'a uçup, Lizbon'da bulunan Setubal bölgesinde konaklayıp, festival günlerinde feribot ile Troia yarım adasına geçiş yapabilir. Festival bilet fiyatı biraz tuzlu (*450€*) gibi gözükse de hakkını sonuna kadar veriyor. Bu konuşmacıları görmek, tanışmak ve birebir sohbet etmek, portfolyonuz hakkında yorum almak, tanınmış stüdyolar ile iş görüşmesi yapmak, animasyon/özel efekt okullarının temsilcilerinden birebir bilgi almak, bunlar gerçekten çok önemli ve değiyor. Sanatına güvenenleri Portekiz'e alalım. Bir önceki festival hakkında bilgi almak isterseniz de: ***http://tinyurl.com/k9agvsx***
- Lizbon Yolcusu **Cenk Akyürek**



ACTION COMICS #1 İÇİN 3 MİLYON DOLAR MI?

1938 Haziran'ında piyasaya çıkan ve Superman'in ilk defa göründüğü çizgi roman olan Action Comics'in ilk sayısı için teklif edilen fiyat neredeyse 2 milyon doları aşmış durumda. Bir batılı süper kahramanın ilk defa halk karşısına çıktığı Action Comics'in ilk sayısından dünya üzerinde en fazla 100 adet kaldığı tahmin ediliyor ama bir tanesi var ki hem orijinal basım hem de ufacık bile zarar görmemiş durumda. Christopher Reeve Vakfı'nın eBay üzerinden başlattığı açık arttırmaya sadece banka hesabında en az 3 milyon doları olan kişiler katılabiliyor. Tüm gelir ise bu vakıf tarafından kullanılacak. Açık arttırma süresi bitene kadar fiyatın 3 milyona ulaşacağına kesin gözü ile bakılıyor. Bizde olsa 1938 Haziran'ın sonuna doğru anne tarafından kahvaltı altlığı yapılıp ardından da çöpe atılacak olan bu dergiye, sahip olacak kişinin özel bir kasa yaptırdığına eminiz.

STAR WARS EPISODE VII'NİN KÖTÜLERİ HAKKINDA DEDİKODULAR

Film neredeyse vizyona gireceği ana kadar dedikodular bitmek bilmeyecek artık bundan eminiz. Bu kadar büyük bir efsane yıllar sonra devam etmeye karar verdiyse insanların heyecanını normal karşılamak gerekiyor. Bildiğimiz üzere Gwendoline Christie (Game of Thrones), ve Lupita Nyong'o (12 Years A Slave) oyuncu kadrosuna sonradan katılan isimlerdi. O ilk yayınlanan cast fotoğrafında olmama nedenleri onların tek filmlik karakterler olabileceğini gösteriyor. Bunu ilerleten iddialara göre ise bu 2 aktris filmdeki kötü karakterleri canlandıracaklar ve karşımıza Sith'in kılıçtan çok güce odaklanan tarafı diyebileceğimiz Sith Inquisitor olarak karşımıza çıkacaklar. Bu iddia doğrultusunda Disney'in oluşturmak istediği biraz yenilenecek Star Wars evreni Rebels gibi yapımlarla da alakalı olacak gibi. Vallahi ne gibi olursa olsun da zaman geçsin ve şu film artık bir an önce vizyona girsin lütfen.

GAME OF THRONES'DAN BİLİNMEYEN ÖYKÜLER GELİYOR

Hem kitapları hem de televizyon dizisi ile çığır açan, henüz tamamlanmadan bir başyapıta dönüşen A Song of Ice and Fire serisinin bilinmeyen hikâyeleri de anlatılmaya başlanıyor. Kitap serisini kaleme alan ve bu dünyanın yaratıcısı olan George R.R. Martin, kitabı yazarken kaldırıp kenara attığı yüzlerce sayfanın içerisinde yitip giden öyküleri gün yüzüne çıkarmaya karar verdi. Bir kitap festivalinde konuşan Martin, bu yan hikâyelere ya da ana hikâyeye bağlı ufak yan öykülere kıyamadığını ve bir müzisyenin b-side albümü gibi bir kitap yayınlayabileceğini açıkladı. Henüz tarihi belli olmayan bu kitabın daha sonra TV dizisine dönüşme ihtimâli var mı bilemiyoruz ama yan öykülerin bile reyting rekorları kıracağına eminiz.



MAX ROCKATANSKY a.k.a. MAD MAX

BENZİNİN BİTTİĞİ YERE KADAR SAVAŞACAĞIZ

Çöl her yöne doğru boşluğa uzanıyor. Hiçbir yere gitmeyen sonsuz olasılık. Güzel olan az sayıdaki her şeyin arasında kilometrelerce ölüm var. Yakıcı esintide uçuşan kum, güneşte kavrulmuş asfaltın üzerine düşüyor. Çölün hikâyesini asfalta sorun. Üzerinde kan dökülen asfalta. Bir zamanlar mutlu bir geleceği görmüş üç kişilik bir ailenin hayaletini sorun. Kanunun kalmadığı, uygarlığın güneşte çürümüş iskeletini yutan çöle sorun. Hayaletlerden birinin ruhsuz bedeni hâlâ çölü arıyor. Bulmak için değil ama. Geri getirmek umuduyla değil. O artık sadece çölün güçlerinden biri. Rüzgar gibi, güneş gibi, susuzluk gibi. **Max Rockatansky**, asfaltın intikamcısı. Dünyadan bir beklentisi yok. O sadece doğanın kanununu yerine getiriyor. Turbo şarjlı motoru kumla dolu, kalbinin içi bomboş. O artık bir kanun adamı değil. Bir adam bile değil. O sadece **Mad Max**.

Avustralya koca bir çöl artık ve orada güçsüzlere yer yok. Kum, kan ve egzoz, gürültülü motorlar eşliğinde birbirine karışırken küçücük insanlar siyah yakıt için karıncalar gibi birbirini eziyor. Güneş parlak ve yol savaşçısı yorgun. Ama yollar hâlâ kana doymadı ve çöl temizlenecek pislik dolu. Mad Max için vardiya başladı.

Mad Max'in dünyası, alışmış olabileceğiniz tipik post-apokalitik karanlığına sahip değildir aslında. Enerjinin kıtlaştığı ve eski lükslerin unutulduğu bu dünyada insanlar hâlâ nispeten mutludur. Devletler ve yasaların iyice kontrolü yitirmesi sonucu insanlar bağımsız, barışçıl küçük toplumlar halinde yaşamaya dönmüştür. Hikâyenin başında Max de bu insanlardan biridir. Yaşadığı dünyanın kaotik yapısı onu rahatsız etmemektedir. Aşık olduğu karısı ve bir bebekleriyle birlikte denize karşı mutlu bir hayat sürerler. Max ve arkadaşları, çölü birbirine bağlayan otoyollarda görev yapan küçük polis kuvveti *Main Force Patrol* memurlarıdır. İşlerini severler ve çölde kendilerine her zaman eğlence bulmayı başarırlar. Fakat *The Acolytes* adındaki kanunsuz motorsiklet çetesi, ekibi mahvedip Max'in ailesini öldürünce, Max kendini kaybeder. Polisliğe olan inancını yitirip **Yol Savaşçısı**'na dönüşür. Turbo motorlu arabasıyla, çölün yasak bölümlerinde gezip yalnızca yiyecek, su ve yakıt arayarak günlerini geçirir.

Çoğu zaman bir "kahraman" değildir Max. Gideceği bir yer olmadan dolaşıp duran biridir. Acaba farkında olmadan neyi aramaktadır? Karısıyla çocuğunu mu? Polis ekibindeki hayat dolu günlerini mi? Yoksa bilmediği bir uygarlığı mı? Bir insan, amacı olmadan ne kadar süre başıboş dolaşabilir? Max'e baktığınızda çoğu zaman tek bir mesaj, tek bir hedef görürsünüz: **Hayatta kal**.

Başkalarına zarar vermek isteyenlere karşı gayet acımasız olabilmesinin yanında, ona destek olan insanlara da hemen güvenmez. Çünkü Max ölümsüz değildir. Hollywood'da görmeye alıştığınız türden havalı aksiyon dünyası ona dokunmamıştır sanki. Vurulduğu bacağı iki film boyunca yaralı kalır, üstü başı hep hırpalanmış durumdadır, kavgalardan iki üç yumruk yemeden çıkamaz çoğu zaman. Çölün acımasız ortamında sürekli insan hayatının ne kadar kırılgan olabildiğini görürüz. Max de bunu bilir. Yakıt bulmak için girmeyi düşündüğü düşman karargahına hop diye atlamaz, günlerce plan yapar, izler, doğru anı bekler. O sadece eski yakıt, çok pis olmayan su, ve konserve yiyecekler bulmaya devam edebildiği sürece dolaşmaya devam etmek ister. Asfaltın çatlakları nereye götürürse oraya giden, amaçsız, sevgisiz, çölün kendisi gibi bir adamdır o. Yıllar geçip tehlikeden tehlikeye, inatla hayatta kalmaya devam ettikçe, Yol Savaşçısı bir efsaneye dönüşmeye başlar.

Uygarlık ne kadar gelip geçici bir şey değil mi aslında? İçinde yaşarken gücünden şüphe etmediğimiz anlar oluyor ama hayat sürekli hatırlatıyor uygarlığın ne kadar kırılgan olduğunu. Çöl rüzgârında kum taneleri gibi dağılıverebiliyor her şey. Belki de güneşin sonsuz asfaltı insanoğlunun zavallı varoluşu gibidir buralarda. Ve Yol Savaşçısı içimizden çıkarılamayacak bir doğayı temsil ediyordur; uğrunda yaşayacağı bir şey olmasa bile, yaşamaktan vazgeçemeyen. **-Erim**







INTERCEPTOR V8 TURBO'NUN SESİNİ DUYDUĞUNUZDA

Max'in elbette en öne çıkan özelliği, sürüş yetenekleridir. Main Force Patrol'un en yetenekli polisi olarak Max, çöldeki açık ara en iyi direksiyon ustasıdır. Günümüze kadar artık Max'in kendisi kadar, kullandığı araba da bir ikon haline gelmiştir. Onlarca taklidi yapılan, hakkında tartışmalı sırlar karalanıp çürütülen Interceptor V8, Max'in kalan tek gerçek dostudur. İşte bu güzeller güzeli siyah şey hakkında biraz bilgi:

• Araç gerçek dünyada hayatına standart bir 1973 XB GT Ford Falcon Coupe olarak başlamıştır. Bu araç, o dönem Avustralya'ya özel üretilen bir arabadır ve yapımcıların isteği üzerine film setinden Murray Smith tarafından yeniden tasarlanmıştır.

• Arabayı birleştiren ustanın da dediği gibi, Interceptor V8, veya diğer adıyla Pursuit Special, Mad Max evreninde kalan son V8'dir. Bir sürü parça toplanarak, Max'i polisliği bırakmaması için ikna etmek adına hazırlanmıştır. Modifiye edilmiş bir Cleveland 351 V8 motoru ve çöle özel yüksek tekerleri vardır. Ön tarafındaki supercharger parçası sayesinde 600 beygir gücünde çalışabilmektedir.

• İkinci filmden itibaren artık Max'in evi görevini görmekte olan aracın çöl kullanımına biraz daha uygun hale getirildiğini görürüz. Arka tarafı boşaltılıp büyük yakıt tanklarıyla değiştirilmiş, her tarafı bubi tuzaklarıyla ve gizli silahlarla döşenmiştir. Arka tekerler çölün engebeli yapısına uygun olması için biraz daha yüksektir. Ön tamponun alt kısmı çıkarılmış, ön paneller basitleştirilip yan koltuk değiştirilmiştir.

• İkinci filmin çekimi için bu arabadan iki tane hazırlanmıştır. Bir tanesinin bir aksiyon sahnesi sırasında çok hasar görmesi sonucu elden çıkarılmasının ardından, koleksiyoncular ve müzeler arasında uzun süre el değiştirme hikâyesi, günümüzde hâlâ devam eden bir efsane haline gelmiştir. En son 2011 yılında yine el değiştirdiğinde bir haber alınan Interceptor V8, şu an hâlâ oralarda bir yerlerde...

TOP 10 / UNUTULMAZ ALET EDEVATLAR

İşinizi kolaylaştıracak, pratik çözümler üretecek, hayatınıza artı fayda katacak ufak tefek cihazları gerçek hayatta genelde mutfak, bahçe işlerinde ya da genel anlamı ile iletişim amaçlı kullanıyoruz. Ama kurgu hayatlarda cepte bile taşınabilen cihazlar yeri gelince dünyayı bile kurtarmanızı sağlayabiliyor. *Üç İstiridye Kabuğu*'nun ne işe yaradığını hâlâ çözemedik ama ne işe yaradıklarından emin olduğumuz, gerçek hayatta olmayan ama piyasaya çıksalar koşa koşa *"Kapa çeneni ve bütün paramı al!"* diyerek sahip olmak isteyeceğimiz, ergonomi-fayda açısından kullanıcı dostu ve bir şekilde kült olmuş ufak tefek cihazları anmak istedik. -**Pozan**

10



HOVERBOARD - BACK TO THE FUTURE II

Listemizin onur konuğu ve neredeyse hepimizin rüya nesnesi olan uçan kaykay bildiğiniz üzere seneye raflarda olacak(!). Tamam, kendisi hayatı kolaylaştırabilecek ya da insanlığın faydası için bazı olayları çözecek o nesne değil ama çocukluğumuzdan beri hayalini kuruyor olmamız onu listenin en duygusal ve kişisel seçkisi olarak buraya taşıyor. Hem başımızın **Marty** gibi bir belaya girmeyeceği ne malum?

9



A.R.I. GÖZLÜKLERİ - HEAVY RAIN

Google Glass x 1000 diyebileceğimiz bu gözlük, FBI dedektifi **Norman Jayden'**ın neredeyse tek güvendiği dostudur. Cinayet mahalindeki delilleri toplamak, deliller hakkında hızlı araştırmalar yapmak, deliller arasında bağlantı kurmak, olay hakkındaki tüm verileri dosyalamak bu gözünüzde taşıdığınız ofisiniz için çocuk oyuncağıdır. Tek başına yaptığı iş, *C.S.I.* dizilerinin on beş sezonda yaptığına bedeldir.

8



GÖRÜNMEZLİK PELERİNİ - HARRY POTTER

Yakın zamanda *Harry Potter* serisinde karşımıza çıkan bu gizlilik nesnesi, aslında birçok kurgu eserde bugüne kadar defalarca kahramanların gizli işler çevirmesine vesile olmuştur. Pelerinin gücünü veren ister sihir olsun ister teknoloji, ona sahip olanların işlerini bir şekilde çözeceği kesin. Gerçek hayatta bilimsel olarak geliştirilmeye çalışılan görünmezlik pelerininin, insana karizma olarak olmasa da güç olarak bunalım hırkasından daha çok şey katacağı kesin.

7



BÜYÜTEÇ - SHERLOCK HOLMES

Klasik Holmes'un elinden düşürmediği büyüteç artık dedektifliğin bir simgesi haline gelmiş, hem karakteri hem de kendini kült hale getirmiştir. A.R.I. gibi kurgu teknolojilerin yanında en azından bir artısı vardır ki kendisi gerçektir. Zamanın şartlarında deliller bir büyüteç ile bulunabiliyordu fakat günümüzde anca karınca yakmaya yarayan bu alet, yine de edindiği kült statüsü ile unutulmazlar arasına ve listemize girmeyi başarıyor.

6



CEP TELEFONU - WATCH DOGS, PERSON OF INTEREST, 24

İşte yakın zaman teknolojilerini ele aldığımızda en gerçekçi kurgu alet belki de bu telefonlardır. Aslında işin daha büyük kısmı yazılım ile alakalıdır fakat telefonun da teknik gücü önemlidir. Bu telefon ve üzerinde çalışan **yazılım** sayesinde iletişim ağının her noktasına erişebilir, ağa bağlı her şeyi kontrol edebilir, istediğiniz bilgiye ulaşabilir ve bunu lehinize kullanabilirsiniz. Bir kahraman, anti-kahraman ya da vizyon sahibi bir insan değilseniz en azından kız/erkek arkadaşınızın mesajlarını okuyabilirsiniz.

5



UZAKTAN KUMANDA - CLICK

Zamanı kontrol etmeyi kim istemez ki? Belki bu filmdeki **Adam Sandler** istemeyebilir, ona lafım yok. Dilediğiniz an içinde bulunduğunuz zamanı durdurabilmenizi, ileri geri sarabilmenizi sağlayan bu uzaktan kumandayı insanlık ya da kişisel faydalarınız için kullanmak sizin elinizde. Ama Adam Sandler'ın çektiği çileyi ve acıklı hikâyesini hatırlayanlar bu gücü insanlık adına kullanmayı tercih edecektir diye düşünüyorum.

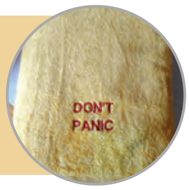
4



NEURALYZER - MEN IN BLACK

Kısa süreli hafıza silici diyebileceğimiz bu cihaz, Men in Black ajanları tarafından halka açık uzaylı-insan ilişkisi durumlarına şahit olan insanlar üzerinde kullanılır. Çünkü devlet sırrı olan uzaylıların aramızda olduğu gerçeği halk tarafından bilinmemelidir. Bir kalem boyutunda olan, cepte taşınan ve istenildiği takdirde insanın kendisine de uygulayabildiği bu cihaz aslında hayatın her noktasında kişiye lazım olabilir. Men in Black II'yi kim hatırlamak ister ki?

3



HAVLU - THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Bildiğin havlu. Bizim sadece elimizi yüzümüzü sildiğimiz, denizden çıkarken kurulandığımız bu pamuklu kumaş parçası eğer bir galaksi otostopçusu iseniz kuşkusuz sizin için en faydalı eşyadır. Galakside başınıza gelebilecek bir çok olaydan sizi en pratik şekilde koruyabilecek ve sürekli yanınızda taşıyabileceğiniz tek nesnedir. Ve bu eğer temiz görünüyorsa onunla kurulanmayacağınız manasına da gelmez. Ayrıca her yıl **25 Mayıs**'ta yani Towel Day'de yanınızda bir havlu bulundurmayı unutmayınız.

2



THE PIP-BOY - FALLOUT

Vault'unuzda hayatınızdan memnun bir şekilde otururken dışarı çıkmak zorunda kalırsanız yanınızda size yardım edecek kimse olmayacak, tabii bileğinize bağladığınız pip-boy hariç. Bu sarışın, güler yüzlü ve dijital yol arkadaşı nükleer felaket sonrası hayatta kalmanızı sağlayacak tüm bilgilere sahip. *Fallout* serisinin simgesi haline gelmiş olan bu cihaz bir yandan da Amerikan kültürü hakkında ironik bir alt metin barındırır. Bir başyapıtın unutulmaz başrol oyuncusudur.

1



SONİK TORNAVİDA - DOCTOR WHO

Uzay ve zamanın ayarını yapabileceğiniz tornavida. Doğrulttuğunuz noktadaki tüm sorunlarınızı bir düşünce hızı ile çözer. Neler yapabileceği diziyi o sırada kim yazıyorsa onun hayal gücü ile doğru orantılıdır. Geçmişten bugüne tasarımı değişse de işlevi her zaman doktorun sorunlarını çözmeye yöneliktir. Listedeki cihazlar arasında dünyayı ve uzay-zamanı en çok kurtarmış olan cihazdır. Bir havlu bir de bu tornavida ile galaksiyi bile yönetebilirsiniz.



DAREDEVIL: İKİNCİ ADAM

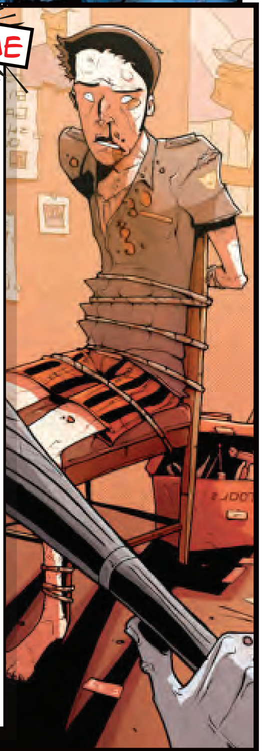
İNCELEME

KIRMIZININ İTİBARINI YİNE DAREDEVIL KURTARIYOR

Ana akım çizgi roman piyasasında ne kadar çok olay oluyor değil mi? Ölümler, ölümden dönmeler, taraf değişmeler… Bunların hepsi zaten beklediğimiz şeyler ancak olayların ölçeği büyüdükçe işin ucu kaçıp insanı bayabiliyor. Hızla geçen günlerin temposunun tatile çıkma ihtiyacı uyandırması gibi, insan hobilerinin karmaşasında bile bazen kaçıp sığınacak, ıssız, huzurlu bir yer arıyor haksız mıyım? İşte bu ay elimizdeki çizgi roman size o yeri sunabileceklerden biri; *Daredevil*. Zira Marvel'ın bütün o karmaşasının arasında farklı tatlar, kokular ve tınılar bulabileceğiniz tek yer **Hell's Kitchen**. Yazarımız yine **Brian Michael Bendis**. Bunu baştan söyleyip şeytanın avukatlığına girişiyorum hemen; "İkinci Adam" ile başlayan Daredevil serisi Bendis'in çıkardığı en başarılı işlerden biri olarak anılıyor ve gerçekten de öyle. Son zamanlarda kendisi okuması keyifli olsa da çerezlik olmaktan öteye gidemeyen işlere imza attığından yazdıklarına burun kıvırmaya başlamıştım ancak Daredevil'da iş farklı. Keyifli diyalogların yanında ciddiyetini bozmayan, karakter odaklı, tadı tuzu yerinde bir suç öyküsü var tabağımızda. Ve de tüketmesi çok çok keyifli, çünkü **Alex Maleev** tarafından yapılan çizimler tarz olarak öyküye cuk oturuyor. Siyah fon üzerine yapılan gölgelendirme ağırlıklı çizimlerden hoşlananlardansanız, Maleev'in tattırdığı *noir* havasını ikincil baskın renk olarak tamamlayan kırmızının güzelliği aklınıza kazınabilir. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk cilt çabuk tüketiliyor olsa da devamında Daredevil'in başına örülecek çorap çok. ★★★★★





CHEW

İNCELEME

PARDON, BİRAZ TADINIZA BAKABİLİR MİYİM?

90'ların başında **Marvel**'dan kopup da gelen **Image Comics**'in inişli çıkışlı hikâyesini, yıllar sonra tekrar yükselişe geçiren çizgi romanlardan biri sonunda dilimize çevrildi. **Marmara Çizgi** tarafından dilimize kazandırılan *Chew*, son 5 yılın belki de en iyi işlerinden biri. Aldığı Eisner ödülleri de bunu kanıtlıyor. **John Layman**'ın yazdığı, **Rob Guillory**'nin çizdiği *Chew* bizi kuş gribinden milyonların öldüğü ve tavuk etinin yasaklandığı yakın gelecekteki bir dünyaya götürüyor. Dedektif Tony Chu ile tanıştığımızda onun bir Sibopat olduğunu öğreniyoruz. Tamamen "Chew" uydurmacası olan bu psişik güç, Tony Chu'ya yediği yemeklerden psişik imgeler yakalama kabiliyeti veriyor. Yani Chu bir elmayı yediğinde o elmanın hangi ağaçta yetiştiğinden, önüne nasıl geldiğine kadar her şeyi bazen çok net olmasa da görüyor. Talihsizlik şu ki, bu güç insan eti, ölü eti v.b. her yenilebilecek madde için geçerli. *Chew*, 2009 yılından beri seyrek bir şekilde yayınladığı halde efsaneleşen 42 sayı boyunca bunun cevabını aramaya devam ediyor. Kaçırmayın. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu çizgi romandaki kalite ve emeği anlamak için sibopat olup bir diş almaya gerek yok.

★★★★☆



DRIZZT – ANAYURT

İNCELEME

BİR ÇİZGİ ROMAN TAÇLANDIRDI BURAYI...

Yaz mevsiminde duyduğum en güzel haberlerden biri, fantastik edebiyat klasiklerinden **Drizzt Do'urden** serisi çizgi romanlarının dilimize çevrilerek yayımlanacak olmasıydı. Hevesle alıp merakla sayfalarına göz gezdirdiğim 1. Kitap – Anayurt, gayet başarılı bir çizgi roman uyarlaması olmuş bence. Mavi-mor tenli, beyaz saçlı drowların dünyası *Karanlıkaltı*'nın kısa bir tanıtımıyla başlayan kareler, mor gözlü **Drizzt**'in doğduğu geceye ve o gece yaşanan uğursuz olaylara, oradan da çevresini tanıdıkça nefret ve ihtirasla gözleri kararmış, ihaneti meziyet sayacak kadar çirkinleşen ailesine, drow halkının duyarsızlığına yabancılaşan kahramanımızın dramına doğru ilerliyor yüksek bir tempoyla. Romandaki öykü aynen aktarıldığı için hiçbir sorun yok, çizgiler ise **Menzoberranzan**'ın karanlık, kasvetli atmosferini yansıtmayı başarmış. Dövüş sahneleri, yakın plan verilen yan karakterlerin yüz ifadelerindeki duygular da güzel resmedilmiş. *Sürgün* adlı 2. kitabı geçen yıl okuyup bitirdiğim halde, yurdunu terk etmeye karar veren onurlu savaşçı Drizzt'in maceralarının devamını çizgi romanda görmek için sabırsızlanıyorum şimdiden. -**Noyan**



NEIL GAIMAN

TEKİNSİZ, KARANLIK, MUHTEŞEM

Neil Gaiman; çağın gördüğü, en akla hayale gelmez, ürkütücü, çarpıcı ama her şeyden önce karanlık yazarlardan biri. İngiltere'nin zengin mitos kültürüyle Amerikan çizgi romanını bir araya getiren adam. Neil Gaiman; fantastik anlatıyı kalıplardan, çabuk tüketilen eğlenceliklerden çıkarıp sanat eseri mertebesine taşıyan kişi. Neil Gaiman, edebi olarak bakılırsa, **Sandman**'in kendisi...

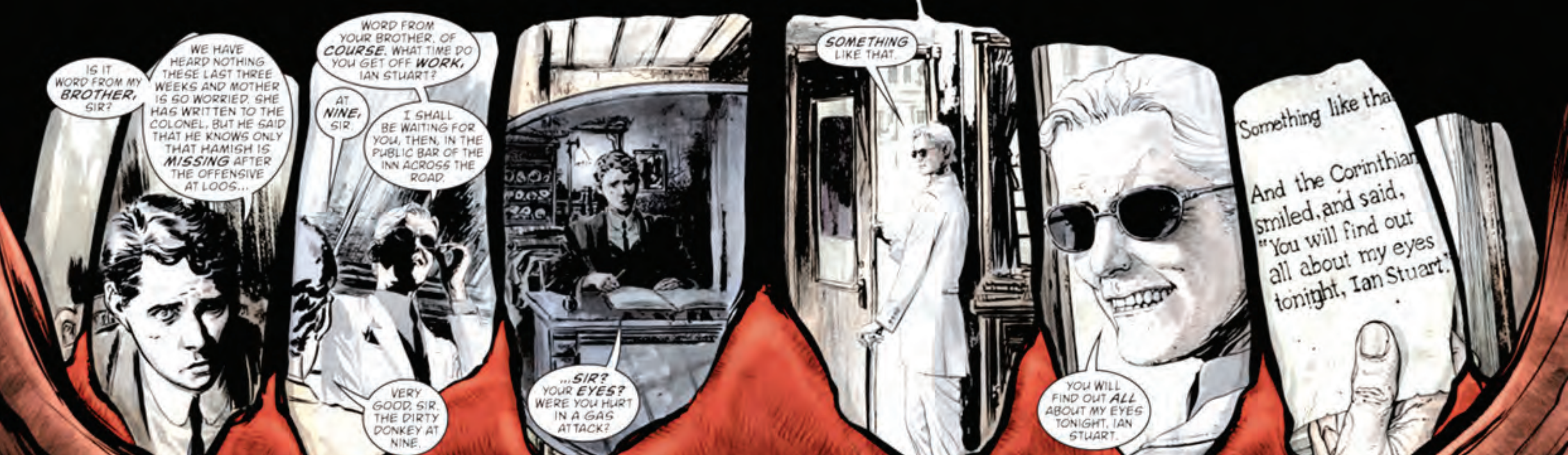
1960 yılında doğan Gaiman henüz 4 yaşında okumayı söker. Ailesinin bağlı olduğu öğretilere pek prim vermez, ilk aşkına sadık kalır: hikâyeler, öyküler, mitler, efsaneler yani kitaplar. Gençliğinde fantastik, korku ve bilimkurgu adına ne bulursa okur ve ufak yazı denemelerine girişirken aslında kendi kaderini *"yazmaya"* da başlamıştır. 80'lerin ortasında içindeki çizgi roman yazma sevdası onu Amerika'ya taşımış ve hayranı olduğu **Alan Moore** ile sıkı bir dostluk kurmasını sağlamıştır. Yine kadim dostu ve Sandman'in efsanevi kapaklarını yapacak olan illüstratör **Dave McKean** ile bu yıllarda tanışan Gaiman, **DC Comics**'ten bir teklif alır ve dünya değişir: Eski ve kıyıda köşede kalmış Sandman isimli bir karakter vardır ve Gaiman'dan ona kendi yorumunu katması istenir. Gerisi ise klişe tabirle efsanedir. Çünkü Sandman serisi, artık bir EFSANEDİR. Her yanıyla, her sayfasıyla, ürettiği her anlamla. Sandman (1989-96) yazarın belki de en çok kendisini ve bizi anlattığı eseridir. Çünkü *"Rüyalar herkesindir ve bu yüzden de hiç kimsenin"*. Bu muazzam kaynağı Gaiman kendi birikimiyle besler, tam 10 cilt *(*spin off'lar ve özel ciltler hariç*)* süren serinin konusu o kadar ince düşünülmüş detaylarla süslüdür ki dimağınızda kelimelerden oluşan bir lezzet tortusu kalır. Gaiman'dan önce, saygın bir edebiyat ödülünü bir çizgi romanla almak ancak rüyalarda olası görülürdü. Rüyalar Alemi'ni ve onun karanlık, inceden duygusuz, donuk ama sorumluluk delisi hükümdarını anlatan Sandman çizgi romanıyla bu, yazarın kendi değişiyle *"Uyanık Dünya"*'nın zor beğenen eleştirmenlerini bile kendine hayran bırakarak gerçekleşti.

Gaiman okumak, aşık olmaya benzer. Eseri okuduktan, tanıdıktan, bitirdikten sonra içinizde yaşamaya başladığını görürsünüz. Gerçek değeri; aklınızdan çıkmayan, gözlerinizin önününden gitmeyen imgeler benliğinize mıh gibi çakıldığında ortaya çıkar. Ve tüm bunları unutmak şöyle dursun daha fazlasını istediğinizi anlarsınız.

Gaiman edebi bir büyücü ve simyagerdir; sürekli merak uyandıran, tedirgin ve karanlık atmosferlerde, insana dair tüm arızalarla donatılmış gerçekten daha gerçek ama kurgusal karakterlerle dolu eserlerinin ayrıntılarında pek çok edebi referans ve gönderme bulunur. Kaçınılmaz bir alt metin orgazmına sebep olur.

Gaiman, Sandman'den ibaret değildir tabii: DC'ye **Batman, Green Lantern, Superman** için öyküler yazar. *1602,* Marvel karakterlerini Elizabeth İngiltere'sinde bir araya getirir. Spawn'ın en hayati karakterlerinden bazılarını yaratır. Onun senaryosundan çekilen *Stardust, Mirrormask, Beowulf, Coraline* gibi filmler yanında bazı *Doctor Who, Babylon 5* bölümleri ve BBC'nin *Neverwhere* dizileri onun eseridir. Fantastik edebiyatın bir diğer duayeni **Terry Pratchett** ile birlikte yazdığı *Good Omens* (1990) karanlık kıyamet ortamı ile satrik komedinin mükemmel bir bileşimi iken, *American Gods* (2001) modern-mitoloji kavramını bir adım öteye taşıyıp antik tanrıları günümüzde karanlık bir arayışa çıkarıyordu. Sayısız ödülü de beraberinde getirerek tabii. *Anansi Boys, The Graveyard Book, Coraline* gibi romanları, öyküleri ve tweetleri derken inanılmaz bir Neil Gaiman külliyatı ile karşılaşıyorduk.

Doğrusu onu hiç okumadıysanız kıskanılacak birisiniz, zira ummanlara sığmayan karanlık hayal gücüyle yoğrulmuş tüm bu eserleri ilk kez tatma şansına sahipsiniz. O eserler bize yazar hakkında ne kadarını anlatıyor bilinmez, ama hayat, ölüm, rüyalar hakkında çok şey anlattıkları kesin. -**Eren E.**





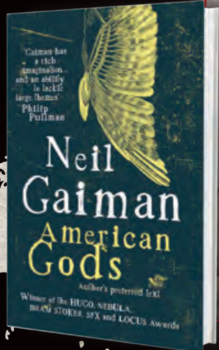


KARANLIK VE ÜRKÜTÜCÜ ATMOSFER

Coraline ve *Graveyard Book* gibi gençlere hitap eden eserlerinde bile, tekinsiz, ürkünç bir hava vardır Gaiman'ın. *Sandman*'in tamamına yayılmış olan ruhunuzu yavaş yavaş saran ve sizi sürekli bir sayfa daha okumaya iten huzursuz bir gizem sinmiştir Gaiman'ın satırlarına. Ama o bu dehşeti, şiddet ve kan yerine doğrudan bilinçaltınıza nüfuz eden çok daha ilkel korkular şeklinde sunar bize. Elbette etkileri kalıcıdır.

POST-MODERN MİTOLOJİ

Gaiman'ın yazım stilinde göze çarpan en büyük özellik herhangi bir mitolojiden aldığı karakteri, eğip bükerek günümüze uyarlaması, modern dünyada bir yere oturtmasıdır. Loki onun satırlarında düzenbaz bir dolandırıcıya, Ishtar ise köhne bir Amerikan barındaki direk dansçısına dönüşecektir. *American Gods* ve *Sandman*'de çok rastladığımız bu stil onun kalıpları yıkan tarzının alametifarikasıdır.







RÜYALAR VE KABUSLAR

Rüyaların onun edebiyatında vazgeçilmez bir yeri vardır. *Morpheus* düşün kendisi ve her anlamda rüyaların lordudur. Gaiman'ın dünyasında rüyalar ve kabuslar gerçekliğin farklı bir boyutu, bilinçaltınızdaki özünüzün aynalarıdır, her yansıma hepimizden bir şey taşır. En karanlık kabus ve en muhteşem rüya ruhunuzun derinliklerinden gelen malzeme ile yapılır. Rüyalar bir yol gösterici, uyaran ve koruyucu vazifesi görürler. "Düş" ebedi müziğini hepimizin duyması için onun kalemini seçmiştir sanki.







BÜYÜKLERE MASALLAR

Gaiman masalların daha grotesk versiyonlarını düşleyen ilk kişi değil, ama bunu yapan belki de en önemli isim. Büyüklere hitap eden yazım stili masalların daha olgun varyasyonları için bulunmaz bir kaftan görevi görürken, hikayenin hiç umulmadık bir anında ortaya çıkıveren zekice biçimlendirilmiş tanıdık karakterler okuyucuyu her daim şaşırtıp keyif verir.

EDEBİYAT AŞKI

O okumayı sever. Okuduklarını bizlerle paylaşmayı ise ayrıca sever. Özellikle de klasik İngiliz edebiyatına tutku derecesinde bağlı olduğu aşikardır. Eserlerinde yaptığı sayısız referanslar, gizli göndermeler bir yana, *Shakespeare Sandman*'de bir karakter olarak yer alır. Korku edebiyatının ustaları *Stoker, Poe, Lovecraft* gibi isimler onun başlıca ilham kaynaklarındandır.





80'LERDE ÇOCUK OLMAK

Bu dosyayı hazırlarken bizden birinin, **Kayra Keri Küpçü**'nün kitabı "*Çizgilerin Gücü Adına*"dan delicesine ilham aldık. Bize hazırladığı zemin için teşekkür etmekle kalmayıp, giriş için de ondan bir alıntı seçtik:

Günümüzde dahi 30'lu yaşların çevresinde dolaşan birçok kişi, bir araya geldiklerinde konu dönüp dolaşıp "Yaa şöyle bir çizgi film vardı, hatırlıyor musun?" sohbetine döner. Sonrasında da eski hatıralar ve günler yad edilerek o renkli çizgiler bir bir hatırlanırlar. Cartoon Network ve diğer kanallar bizlere acı çektirdikçe, biz bu serileri özlemle anmaya devam edeceğiz. **-Kayra**

1



Kaç Yaşındaydım?
15. Akranlarım top peşinde koşarken ben pikemi omzuma atar, kapılara tırmanırdım.

BATMAN: THE ANIMATED SERIES

NA NA NA BATMAAAAAN!

Bugüne dek pek çok kereler ekrana aktarıldı kara şövalyemiz. Ama hiçbiri *Animated Series* gibi olmadı, olamadı! Her şeyden önce Batman'i özüne oldukça sadık olarak ekrana aktarmasıyla kazanmıştı gönlümüzü. Hep birlikte onunla beraber damdan dama atlar, işlenen suçları çözmek için kafa patlatır, dinlenmek için yarasa mağaramıza çekilirdik. Ayrıca bir çizgi-film olmasına rağmen **Joker**'in sadistliğini, **İki-Surat**'ın deliliğini ve **Korkuluk**'un saldığı korkuyu inanılmaz başarılı bir şekilde sunardı bizlere. Hepimiz **Alfred** gibi bir yardımcımız, **Bat-mobil** gibi bir arabamız olsun isterdik. Olmazdı ne yazık ki, ama küsmezdik kara şövalyemize. Her yeni bölümde sırf o efsanevi jeneriğin tamamını görebilmek, müziğini kesintisiz dinleyebilmek için erkenden otururduk ekranın başına.

Sonra **Harley Quinn**'le tanıştık. İlk defa görüyorduk kendisini, ama kanımız hemen ısınmış mıydı ona ne? Üstelik o da bize karşı boş olmayacak ki Batman külliyatının olmazsa olmaz karakterlerden biri hâline geldi sonradan. Sonra bir de *Mark Hamill*'in Joker kahkahası vardı tabii. Yıllar sonra Arkham Asylum sayesinde onun Luke Skywalker olduğunu öğrendiğimde ne dumur olmuştum ama! Yok yok, bu dizi sahiden de bir başkaydı dostum. **-İhsan**

TAŞ DEVRİ

HER DEVRİN ÇİZGİ FİLMİ

Çok acayip değil miydi ya Taş Devri? Sonradan çıkan çılgın gençlik versiyonları değil ama. Çakıl ve Bambam'ın olmadığı ya da bebek olduğu, **Fred**'i, **Wilma**'yı, **Barney**'i, **Betty**'i izlediğimiz esas seriyi diyorum. Günlük hayatları direkt bizim gibiydi ama bir taraftan da devir taş devriydi yani. Arabaya biniyorlar ama araba ayak gücüyle gidiyor, Fred işyerinde kepçe yerine dinozor kullanıyor... Seride *yaratıcılık* cidden tavandaydı. Büyük Kanyon'a gidip yerde parmak kadar akan dereyi izliyorlardı ya daha ne olsun. Mini çakallıklar peşinde koşan çokbilmiş Fred de ayrıca resmen hayat dersi gibiydi. Türkçeleştirmesine de ayrıyeten saygılarımı sunuyorum. Söylediği Sezen Aksu şarkılarıyla anında ev ahalisinden biri olmayı başarmıştı (*bu arada Taş Devri 1960 yapımıymış, şaştım kaldım*). **-Ömer**



2

Kaç Yaşındaydım?
Bilmiyorum ki. Kendimi bildim bileli hep bir Taş Devri vardı etrafta.

TSUBASA-GOL

3

TOP HER ZAMAN YUVARLAK DEĞİLDİR, BEN BÖYLE GÖRDÜM

Futbol çocukların ve gençlerin hayatının bayağı büyük bir kısmıydı o zamanlar. Maçlar şifresiz olduğundan hafta sonları evde her akşam maç izlenirdi, sokaklarda her daim en azından atan kaleye falan oynanırdı, teneffüslerde zaten top yoksa ezilmiş kola kutusuyla maç edilirdi, abanma, pis burun, kaleden kaleye gol zaten yoktu... Futbolla ilgili bir çizgi filme deli olmayacaktık da ne yapacaktık?

Gol'ün o fantastik vuruşları çok çılgındı özellikle. *Akula vuruşuuuu!!! Magnum atışııın!!! Serap vuruşuuuu!!!* diye diye tek ayağımızı 180 derece havaya kaldırıp topa vurmaya çalışırdık ki nice pantoloncunun işi büyütmesine sebep olmuşuzdur. Magnum atışıyla kaleciyi kaleye sokma çabalarının kavgayla bitme olasılığı ise çok daha fazlaydı. Hele bir bölümde Magnum-Serap-Akula kombosu vardı ki açtım Youtube'tan izledim demin yine çok pis gaza geldim! Puri gel buraya!!

Ama tabii **Tsubasa**'nın yeri de çok ayrı be arkadaş. Tsubasa bildiğin sokaktan arkadaşımız gibiydi. Ama bakkala bile top süre süre gideninden. Roberto'dan aldığı eğitimler, hem Tsubasa'nın hem arkadaşlarının/rakiplerinin uyuz okul takımlarından herkesi coştura coştura milli takıma kadar yükselmesi, Avrupa takımlarına transfer olması, özel vuruşlar, özel savunma hareketleri falan derken gözümüzü kırpmadan izlerdik. **Wakabayashi**'nin karizmasına da ayrıca hastaydık tabii.



Bir tek hiçbir vurduğum top şimdiye kadar elips şeklini almadı, onun hayal kırıklığı var üzerimde. **-Ömer**

Kaç Yaşındaydım?
8-10'larımda, çok acayip abanırsam ağları delebileceğime inandığım yaşlarda.





Kaç Yaşındaydım?
Sanırım kendimi bildim bileli bu çizgi film vardı. İzlemediğim bir zaman hatırlamıyorum.

5 JETGİLLER

UÇAN ARABALARA 50 YIL VAR MİLLET!

Daha çocukken bile herkesin bir tarz eğilimi vardı. Bazı çocuklar canavarlı, kılıçlı, büyülü çizgi filmleri severdi, benim gibi bazıları da bilim kurguya meraklıydı işte. Çocukların bilim kurgusu da **Jetgiller** idi. Jetgiller'i güzel yapan, çocukluğa has o iyimserlikti. Bugünlerde ne zaman geleceği düşünen bir esere baksak, dünyayı ele geçiren robotlar, kıyamet, *Skynet* senaryoları görüyoruz. Jetgiller'de ise olay basitti: İnsanlar artık haftada 2 gün, günde 1 saat çalışıyor, geri kalan zamanda bilim, sanat ve sosyal hayatla vakit geçiriyordu. Tam bir burjuva fantezisi. Arkana yaslan, bırak **Rosie** sana haplarını getirsin. Evin sevimli köpeği **Astro**'nun kulaklarını okşa. (Not: *Ben elbette Elroy'dum!*) -**Erim**



Kaç Yaşındaydım?
5 yaşımda başladım, hala kurtulamadım. Çatıdan falan atlamadan biri beni durdurmalı!

Kaç Yaşındaydım?
8-10. Sahip olduğumuz kırmızı Vosvos'un ruh eşinin Bumblebee olduğunu düşünüyordum.

6 SPIDER-MAN: THE ANIMATED SERIES

ÖRÜMCEK HİSLERİM?! TEHLİKE!

O intro müziği... O ağ atma efekti ("Çasss!")... Peter'ın o yeşil-beyaz-mor çizgili, hiç değiştirmediği tişörtü... Ne diyebilirim ki. Bu serinin her bölümünü en az ellişer kere izlemişimdir. Evin içinde kostüm giyip, taklalar atarak, ağzımla "*Çass! Dırş!*" efektleri yapa yapa ailemi delirme noktasına getirmemi bu çizgi film sağladı.

Mary Jane'in rüküş sarı kazak-kovboy çizmesi kombosunu mu istersiniz, **Venom**'un dili ağzına sığmayan "*ağuağll öğell*" tıslamalarını mı, yoksa **Norman Osborn**'un kırmızı-kahverengi saçlarını mı? Gulyabani'den Şokçu'ya, Alister Smythe'dan Eddie Brock'a her türlü kötü adamı da bünyesine alıp, çoğumuza çok iyi bir "*Spider-Man'e başlangıç*" kursu olmuştu bu seri. Diğer çizgi filmlerden farklıydı o. Biraz daha yetişkindi. Biraz daha karanlıktı. Karmaşık karakter dinamiklerinden kaçmıyordu. **Peter Parker**'ın bunaltıcı hayatını yansıtmayı başarıyordu. Jonah Jameson'dan, May hala'nın komşusu Anna Watson'a kadar, Spidey evrenindeki akla gelmeyecek birçok karakteri içeriyordu. Müzikleri ve animasyonları gayet kaliteliydi. Ama herşeyden önemlisi, bize Spider-Man'i sevdirdi. Bugün bile hâlâ patlamış mısırı kapıp izlenebiliyor. O halde arkadaşlarınızı çağırın, bölümleri indirin, ve o intro müziğini tekrar bir dinleyin. Bence pişman olmayacaksınız. -**Erim**

4 THE TRANSFORMERS

TRANSFORMIIIRSSS, OPTİMIS PIRAAAYM!

Yok olmaya yüz tutmuş gezegenleri Cybertron'den gelen, bir enerji küpünün peşinde yüz yıllardır savaş veren bu robotların ne nereden geldikleri ne de kim oldukları bizim için önemli değildi. Başlarındaki tır abi "OTOBOTLAR DEĞİŞİN" dediği an zevkten dört köşe olur çocuk beynimizin nasıl bir hayal gücü bombardımana maruz kaldığını, ileride sırf bu yüzden nasıl bir hayatımız olabileceğini anlamazdık bile. Dedemizin kucağında camın kenarına oturup saydığımız arabalar bu çizgi filmde birer robota dönüşüyor, dünyalı bir çocuk ve babası da onların en büyük yardımcılığını yapıyordu. Ne Optimus Prime'ın çizdiği lider karakteri ne de iyi-kötü savaşının alt metni bizim anlayabileceğimiz şeyler değildi ama bilinçaltımızda ahlaki değerler adına çok yerinde yerleşimler yaptılar. Ah bir de onların oyuncaklarına sahipsek, dünyadaki en mutlu çocuk bizdik. -**Pozan**







7

POKEMON

BALKONDAN ATLAMA İHTİMALİ OLANLAR BU YAZIYI OKUMASIN!

"Pika pika" diye dolaşan ve arkadaşlarını *Poke Topu* içerisinden çıkaranların zamanı. Çocukluğumun en kıymetli çizgi filmlerindendir Poket Monster yani nam-ı diğer **Pokemon**. Yeni bölümü başlasın da izleyeyim diye çırpındığım başka seri hatırlamıyorum. Eh tabi internetten falan da yararlanamıyorum, teyzelerin dizi bekleyişi gibi bende *Pokemon* beklerdim. Şu yaşa geldim hâlâ ilk sezonlarındaki 152 Pokemon'u ezbere biliyorum. Hatta favorilerim Bulbasaur ve Squirtle'dı. Pikaçu sevmezdim nedense ben. Poke Topu içinde o Pokemon ne yer ne içer diye düşündüğüm kadar ödevlerimi yapıp ders çalışsaydım rahat söylüyorum profesör olmuştum. Zaten O'nu kıymetli yapan seyrettiğin zamanın ardına kalan şeylerdi. Hâlâ Charizard'ın akıbetini merak eden insanlar var! Misty'e olan aşkımızdan birbirimizi mi paralamadık? Doğru söyleyin.

Bütün sene para biriktirirdim ve o zamanlarda Hatay'da yaşıyordum. İzlemekte sıkıntı yoktu ama bu işin bir de kart furyası vardı. Ahhh ah bütün sene biriktirdiğim o paraları İstanbul'a gelip Pokemon Kartları almak için kullandırdım. Dükkânın önünde tanımadığım insanlarla sohbet eder, kart takas ederdim. Çok özledik be... **-Şahap**

Kaç Yaşındaydım?
12-13. Dedem, "Pokomon mu izliyorsun hala?". Pika Pika!





8

KARAKANAT

LET'S GET DANGEROUS!

Kaç Yaşındaydım?
10'lu Yaşlar, "Süper" olmak için Süper güçler gerekmediğini anladığım Yaşlar.

Ayağa yapışan sakız, ödenmemiş faturaların kabusu, gece gelen cevapsız arama...Onun adı **dakvindak**!

Durun durun, adının Darkwing Duck olduğunu öğrenmeme daha yıllar var. *Donald Duck* benzeri yapısının üzerine bir de suçla savaşan maskeli kişiliğini kuşanan bir kahraman o. Bir ördek düşünün ki kötülerin karşısında kendini günlük hayatın belalarına benzetsin. Mor giysisi ve koltuğuna oturduğu gibi tepetaklak olarak *Batcave* benzeri sığınağına gitsin. Özünde iyi bir komşu ve evlatlık çılgın kızı *Gasoline*'e iyi bir babadır ama. Darkwing Duck (dakvindak), **Batman**'i de hafiften tiye alan başarılı bir süper kahraman çizgi filmiydi. Gerçek kahramanlığın gündelik işlerde gerektiğini biz ondan öğrendik. **-Hazal**

NİNJA KAPLUMBAĞALAR

RÖNESANS'TAN NİNJALAR YARATMAK

Gerçek ninjalar pizza yer! *Ninja Kaplumbağlar* bize hem pizzayı tanıttı hem de mutasyonu sevdirdi. *X-Men* çizgi filmi TV'lerimizde boy göstermemişken biz mutasyonu Uzak Doğu öğretileri olarak bildik. Ninja yeteneklerine kavuşmaktı mutasyon. Üstelik espri yetisi bile kazandırıyordu insana! Kanalizasyonlarda kaykay yapmaya izin veriyor, gazeteci güzel kızlarla tanışma imkânı sağlıyordu. Kim ne derse desin, *Ninja Kaplumbağlar* bize küçük yaşta sanatı da öğretti. Daha sonra kahramanlarımızın adlarını kimlerden alındığını öğrendiğimizde hangimiz isimleri araştırmadık ki? Bu 4 kardeş mutantlıklarına rağmen hiç dışlanmadı, biz de farklılığın dışlanmak anlamına gelmek zorunda olmadığını onlarla anladık. -**Hazal**



9

Kaç Yaşındaydım?
7-8, Ne o zaman ne de şimdi bu esere "dövüşen kaplumbağlar işte" diye bakamadım.



HE-MAN

10

GÖLGELERDEN BEKLENMEDİK TEPKİ: "ABİ BİZİ HİÇ KARIŞTIRMASAN"

"Kim lan bu gölgeler?" diye soramadık tabii zamanında. Onun yerine bir kılıcın güç verdiği prensler prensi, paşalar paşası **Adam**'ın gizli gizli adaleli bir adama, **He-Man**'e dönüşüp, yüzü iskelet vücudu kas yığını bir kötü adamla dövüşünü izlerdik yıllarca ve hayranlıkla. Çok dev bir yapımdı He-Man aslında, anlattığı çok şey vardı. Ama bizim için elimize geçirdiğimiz her sopayı gökyüzüne kaldırıp güçlenmeyi beklemekti sadece o zamanlar. Ne de olsa mahallede ya da okulda can sıkan bir grup çocuk her zaman vardı.

Fantasik diyarlar hakkında herhangi bir şey bilmediğimiz yıllarda karşımıza çıktı prens Adam ve **Eternia** krallığı. Bu krallığın etliye sütlüye fazla karışmayan bir kral-kraliçesi, çekingen bir prensi, korkak bir kaplanı, cesur bir generali, kuşa dönüşen bir medyumu ve **Orko** adında bir de ucubesi vardı. Bir de krallığı ele geçirmeye çalışan İskeletor isimli bir baş kötü, **Hayvan-Adam** diye özünde adamlığın a'sı olmayan bir canavar, kafası dönen bir başka ucube v.b. bir çok yaratık vardı. Arada başka bir boyuta kapı açılır **She-Ra**'nın dünyası ile birleşirdi bu evren. Şimdi bütün bunların bomboş bir beyne hücum ettiğini düşünün. Sonra diyorlar ki 80'ler nesli neden bu kadar arıza? Sadece He-Man değil her şey çok acayipti, çok.

He-Man, ülke topraklarında gösterilen ilk önemli çizgi filmdi kuşkusuz. Hem de orijinal tarihinden çok kısa süre sonra gelmişti TRT ekranlarına. Dediğim gibi nice sopalar Gölgelerin kılıcı, nice yastıklar Atılgan oldu elimizde. Çocuktuk ama He-Man sayesinde bizler artık daha güçlüydük. **-Pozan**

Kaç Yaşındaydım?
7-8. Çocuk beynim fantastik ve bilim-kurguyu ilk defa bir arada algılamış ama o kadar çabuk sahiplenmişti ki

DRAGONBALL

BAK AMA BU SON GOKU

11

Daha *One Piece* yok, *Naruto* yok. Öteki taraftan *Yüzüklerin Efendisi* falan da yok. Yani kitabı var da benim haberim yok. Ve eğer bugün içimdeki yollara düşme, maceralara atılma isteğini gerçekleştiremediğim için boynum eğiliyorsa bunun başlıca sorumlularından biri de *Dragonball*'dur. **Son Goku**, arkadaşları **Bulma**, **Yamcha**, **Kuririn** vs. ile ejder toplarının peşinden koşuyor, her dileği gerçekleştirebilen kadim ejderha **Shenlong**'u çağırıyor, cehenneme gidiyor, cennete gidiyor, oralarda eğitim yapıyor, turnuvalara katılıyor...E bütün bu cümbüş süper eğlenceli karakterlerle ve **Akira Toriyama**'nın aşırı tuhaf yaratıcılığıyla birleşince benim gibi abidik gubidik insanlar yetişiyor. Benle ilgili bir şikâyetiniz varsa Toriyama'yla görüşünüz. Ben müsaadenizle bulutuma atlayıp kaçıyorum. **-Ömer**





Kaç Yaşındaydım?
Ortaokulun ilk yılları. Tabii daha ne anime biliyorum, ne shounen, ne bir şey.

12



VOLTRON

YA SİZ VOLTRON'UN NERESİYDİNİZ?

Ben mahalle maçlarında çok iyi vole çeken biri olarak genelde *Voltron*'un sağ bacağını oluştururdum. Bu mantık ile o zamanlar Hakan Şükür tipi bir forvet olan arkadaşımızın neresini oluşturduğunu anlamışsınızdır. Ülkemizdeki erken dönem çizgi filmler arasında en sağlam bilim kurgu olan kendisidir belki de. Beş adet aslan robotunun bir araya gelmesi ile oluşan ve her bölümde bir şekilde dayağı yiyen Voltron, sonlara doğru kendine gelip her savaşından galibiyet ile ayrılırdı. Bunun *"son gülen iyi güler"* mi yoksa *"eninde sonunda iyiler kazanır"* mı olduğunu anlamamız pek mümkün değildi, biz genelde o son kılıç darbesi indiği sırada **"VOLTRON, VOLTRON, VOLTRON!"** diye bağırarak bir kanepeden diğerine atlamakla meşguldük.
-Pozan



13

MÜFETTİŞ GADGET

"BİR DAHAKİ SEFERE GÖRÜŞECEĞİZ GADGET…BİR DAHAKİ SEFERE"

Trans hümanizmle böyle tanıştım işte: Şapkasından su tabancası çıkarıp, uzayan boynuyla çiçekleri sulayan bir detektif yoluyla. O gri pardesüsünün içinde ne tür çılgınca sistemler olduğunu düşünür, **Gadget** için türlü aletler tasarlayıp çizerdim. Nasıl olsa yaratıcılığın hiçbir sınırı yoktu: Ayaklı İsviçre çakısı gibiydi adam; içinde akla gelebilecek her şey vardı. Tek kusuru ise beyinsizin önde gideni olmasıydı. Her görevinde alakasız bir şeylerle meşgul olur, **Doktor Pençe**'ye karşı günü hep yeğeni **Penny** ve köpek **Beyin** kurtarırdı. Şef **Quimby** de yüzüne patlayan mesajı yediğiyle kalırdı. Doktor Pençe'nin kedisine yazık oldu ama. Ne olurdu bir sırtını okşasaydı. -**Erim**

Kaç Yaşındaydım?
5-7 yaşları arasında tanıştım bu tuhaf, şapşal cyborg adamla. Bir de İmi çıkmıştı da izleyememiştim, içimde kalmış bak.

CLEMENTINE

14

BİR ÇOCUKLUK TRAVMASI

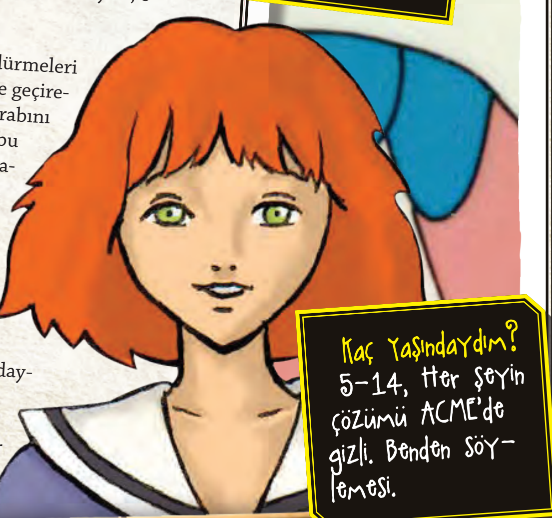
Burada adı geçen her çizgi-film bizde bir iz bırakmıştır, kabul. Ama hiçbiri bu konuda *Clémentine*'in eline su dökemez, emin olun. Çünkü öbürlerini daima bir tebessümle anarken sıra ona geldiğinde bizi bir titreme alır, kalbimiz üşür ve aradan geçen bunca zamana rağmen o ismi korkuyla fısıldarız: **Malmoth**.

Cehennemvari bir yerde yaşayan, şeytani bir varlıktır Malmoth. Görünümü ve zalim kahkahasıyla 7-8 yaşındaki bir çocuğun kâbuslarına girmeye adaydır. Alametifarikası olan *"Dırı-dırı-dıııt!!"* müziği eşliğinde ortaya çıktığında yüzümüzü kapar, battaniyemizi kafamıza çeker veya odadan kaçıp giderdik. Evet ciddiyim, o denli korkardık kendisinden.

Malmoth her bölümde **Clem**'i öldürmeleri için uşaklarını yollar ki ruhunu ele geçirebilsin ve onunla zorla evlenip ızdırabını sonsuza dek seyredebilsin. Hatta bu saldırılardan birinde Clem sakat kalıp tekerlekli sandalyeye mahkûm olur. Neyse ki mavi balonuyla yolculuk eden peri **Héméra** vardır da kızımız her seferinde kıl payıyla kurtulur. Başarısız olan uşaklarsa Malmoth tarafından sürüngene çevrilip ateşe atılır. Nasıl, ilginç değil mi? Şimdi bir de bunu ilkokuldayken izlediğinizi hayal edin bakalım.

Clémentine bir çizgi-film değildi, bir çocukluk travmasıydı o. -**İhsan**

Kaç Yaşındaydım?
8. Babam kömür sobamızı her yaktığında o ateşlere korkuyla bakar, Malmoth'un gelmemesi için dua ederdim.



Kaç Yaşındaydım?
10. Evet, ben de arada bir Gerçek Kötüler'in kazanmasını isteyen o biraz garip çocuklardandım.

LAFF-A-LYMIPCS

15



HAY ALLAH, GERÇEK KÖTÜLER MEĞERSEM YİNE HİLE İLE YENMİŞ!!

Taş Devri ve *Jetgiller* gibi ağır toplar hariç neredeyse tüm Hanna-Barbera yapımlarındaki karakterleri bir araya getiren bu yapımda **Scooby Doobieler**, **Yogi Yahoolar** ve **Gerçek Kötüler** isimli 3 ayrı takım çılgın ötesi müsabakalar eşliğinde madalya için yarışırlardı. At yarışı izleyen baba heyecanı ile takip ettiğimiz yarışları genelde Gerçek Kötüler kazanır ama hile yaptıkları için puanları silinirdi. Uçuk kaçık yarışları çocuk kahkahaları patlatarak izlemek gibisi yoktu. Genelde bu çizgi film esnasında yemek yenir ve biraz daha uslu çocuk olunurdu. Gerçek kötülerin kazanmasını isteyen, planları tutmayınca üzülen, hakemlerin eyyam yaptığına inanan çocuklar büyüyünce biraz daha arıza ve geniş görüşlü oldular. Kişisel favorilerimden biri olan bu çizgi filmin bölümlerine halen ara ara bakar iç çekerim. Kocaman tekli koltukta gülen ufak çocuk halimin şimdi hüzünlü bir kare olduğunu bana en çok bu çizgi film ve bir de *Taş Devri* hatırlatır. **–Pozan**

LOONEY TUNES

16

"KIRT KIRT" NABER KARDİŞ?

Bugün yazışmalarda *"yea"* diyorsak bunu **Bugs Bunny**'e borçluyuz. Ciddiyim! *"Naber yea?"* diye küçüklükten bilinçaltımıza giren başka birini gösterebilir misiniz? **Tazmanya Canavarı**'nı taklit ede ede Mevlevi bir nesil yetişti. **Daffy**'den kendini beğenmişliğin cezasını, Bugs'tan zekayı, Taz'dansa özgünlüğü ne de güzel öğrendik! Kötüler tüm hinliklerine rağmen yenilir ve iyiler hep *"zekâlarıyla"* kazanırlar. Burası çok önemli, çünkü iyiliğin gücünü zekadan getiren kaç çizgi film sayabilirsiniz? Daha sonraları *"bunlar hep ölümsüz karakterler, çocuklara kötü örnek oluyor"* diye kıt büyüklerce engellenmek istendi. Hepsini az sonra başlarına inecek bir **Acme** roket eşliğinde tebrik ediyorum. -**Hazal**

Kaç Yaşındaydım?
5-14. Her şeyin çözümü ACME'de gizli. Benden söylemesi.

ZATEN NADİREN GELİYORSUN, OTURUP BİR ÇAY BİLE İÇMEDİN GODZILLA. YAZIK...



GODZILLA

BESLE CANAVARI, YIKSIN ŞEHRİNİ

60 yıl ve 28 film boyunca sinir stresinin acısını dünyadan çıkaran, şehirleri yakıp yıkan Godzilla'nın yolu 1998'den sonra bir kez daha Amerika'ya düşüyor. Neyse ki yapım bu defa bir felaket filmi olma hatasına düşmeyerek gerçekçi bir canavar filmi olarak karşımıza çıkmaya niyet ediyor ki Godzilla mitinin aslında yıkılan şehirler değil, insanlığın hayal bile edemeyeceği dev bir canavar üzerinden bilinmeyen karşısındaki korkusu olduğunu anlamamızı sağlıyor.

Dünyadaki insanlardan yıllarca saklanan bir sır olan Godzilla artık ortaya çıkarak nükleere olan açlığını gidermek istemesi üzerine çıktığı Amerika yolculuğunda, asıl amacının okyanus sahillerinde yüzmek, Las Vegas'da kumar oynamak, batı yakasından doğu yakasına road trip yapmak ve hasmı MUTO'lardan hesap sormak olduğu ortaya çıkar. Fakat ülkeye izinsiz giriş yapan Godzilla, göçmen bürosu tarafından durdurulmaya çalışılır. Olaylar gelişir. Filmin gerçek konusunun bundan pek farkı yok. Zayıf olan ana konu Godzilla mitine biraz daha farklı bir bakış açısı getirilerek şişirilmeye çalışılmış ama bu filmin iyi yanı bu değil. Gerçekçilik, çekim teknikleri, görsel efektler, bilinmeyen karşısındaki korkuyu koltuğunuzda size hissettirmesi; işte *Godzilla*'yı özel bir canavar filmi yapanlar tam da bunlar. Bunun arkasındaki isim ise **Gareth Edwards**.

Bütün proje ellerine teslim edilmiş olan Gareth Edwards, usta bir yönetmen değil ama ne kadar yenilikçi ve yetenekli olduğunu ilk ve tek filmi olan *Monsters*'da göstermişti. Tek filmlik bir referans ile, canavarın asıl sahibi olan Japon'lardan bile destek alan bir filmin başına getirilmesi güvenilir bir adam olduğunun göstergesi. *Monsters*'da ortaya koyduğu görsel efekt ve kamera kullanım yeteneğini *Godzilla* üzerinde de uygulamış. Edwards bize canavarı öyle zamanlarda gösteriyor (ya da göstermiyor) ki *"İşte tam bu an ve tam da doğru açı!"* diyerek sahnelere hayran kalıyorsunuz. Aksiyon ve canavarın olduğu neredeyse her sahnede uyguladığı çekim tekniği ile yaratmaya çalıştığı gerçeklik algısı öyle harika ki, izlerken o korkuyu sonuna kadar hissediyorsunuz. Bundan daha gerçekçi olan *Cloverfield* var ama *Godzilla* gibi izleyiciye bir yandan hikâye anlatması, içi dolu karakterler sunması gereken bir gişe filminde aynı tekniği uygulamak imkânsız diyebiliriz. Tamam, filmin senaryosunu teslim ettiği kişilerin genelde aksiyon filmleri yazmış olması, onun yaratmak istediği gerçekçi havayı zaman zaman baltalasa da filmin sinema perdesindeki gösteriş ve ritmi açısından pozitif bir değere dönüşüyor bu.

Legendary Pictures ve Gareth Edwards, 60 yaşındaki bu efsane canavarın hakkını vermek için ellerinden geleni yapmışlar. Yıllardır bu kadar iyi bir canavar filmi izlemedim diyebilirim. Korkuyor, geriliyor, sahnelere hayran kalıyor ve iyi oyuncu performansları ile filmden daha çok etkileniyorsunuz. Godzilla'ya yüklenen yeni karakteristik özellikler ve Japonların dediğine göre fazla kilolar hiç de sırıtmıyor. Başarısını tartışabileceğimiz finali dışında ekran karşısında son derece keyifli bir iki saat geçirmek istiyorsanız, izlemek için iki defa düşünmenize hiç gerek yok. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Neredeyse unutulmaya yüz tutmuş bir mit, yılın en iyi gişe filmlerinden birinde yeniden hayat buluyor.

★★★★☆

CAPTAIN AMERICA: THE WINTER SOLDIER

KALKAN DEDİĞİN SAHİBİNİ TANIYACAK



Eğer ilk filmi *"süpergücü vatanseverliğinde"* havaları yüzünden sevmeyenlerdenseniz *The Winter Soldier*'a önyargılı davranmakta hata edersiniz. Hitap ettiği kitleyi epey sınırladığını düşündüğüm Amerikan vatanseverliği teması zaman çizelgesinin günümüze gelmesiyle evrim geçirmiş; doğru olanı yapmaya olan kararlılığı şüphelerle sarsılan, ama yine bu uğurda hükümetle, **S.H.I.E.L.D**'la takışmaktan geri kalmayan bir Cpt. America çıkarmış karşımıza. Günümüze uyum sağlama çabaları filmi başlarda tatlandırıp birkaç duygusal sahneyle bizi Captain'a ısındırma görevini başarıyla yerine getirirken, ardından her yanı kaplayan, göreceli olarak ciddi hava filmi yokuş aşağı bir salıyor, pir salıyor. Geyiği bol bir *Marvel* filmi izleyeceğinizi sanırken bir bakıyorsunuz, içinde bulunduğu evrenin tonundan çok uzaklaşmadan ayaklarını yere sağlam basan, kaliteli bir casus filminin içinde bulmuşsunuz kendinizi (*ki bu noktada Agents of S.H.I.E.L.D. ile araya kurulan köprü de filmin bir taşla iki kuş vurmasını sağlıyor*). Filmin tek kusuru, adını aldığı Winter Soldier'ın karizmasını sağlam oturttuğu halde karakterini fazla derinleştirmemesi ama film doluluğu ve açık bıraktığı kapılar ile bu noktada da kendini affettirmeyi biliyor. *The Winter Soldier* an itibarıyla *"Marvel'ın çıkardığı en olgun film"* payesini hak ediyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU

Winter Soldier, sinematik evren için bir dönemi kapatıp bir başkasını açıyor.

★★★★★

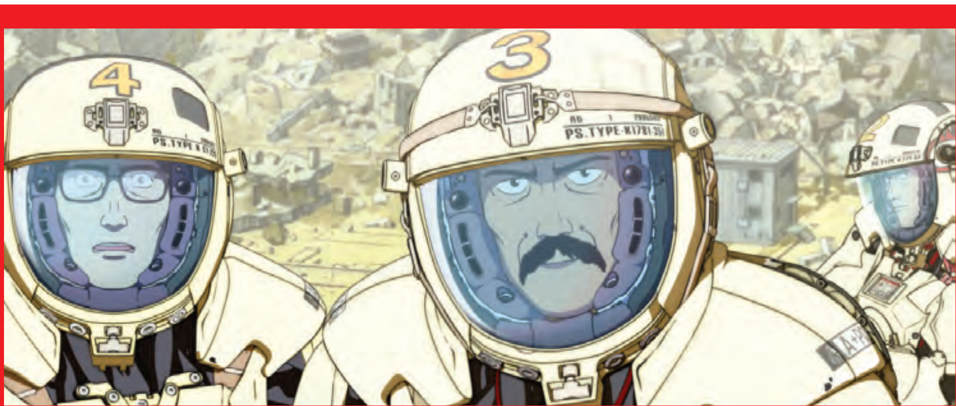
THE WIND RISES



Miyazaki'nin vedası olarak da okunabilecek *The Wind Rises* üstadın kendi hayatına, uçma tutkusuna, filmografisine ve engin hayal gücünün sınırlarına baktığı bir içsel yolculuk da aynı zamanda. II. Dünya Savaşı'nda Japonların ünlü kamikaze uçaklarının mucidi **Jiro Horikoshi**'nin yaşam öyküsünü izliyoruz film boyunca. Tabii bu bir **Ghibli** filmi ve gerçeklere her ne kadar bağlı kalınsa da, çoğu noktada yaratıcılık değneğini eline alıyor üstat Miyazaki ve biraz da karakterizasyonu güçlendirmek adına Jiro'nun hikâyesini değiştirip kendi mutfağından malzemelerle zenginleştiriyor. Film has bir biyografiden çok, gerçekliğin masalsı anlatımı gibi duruyor. Ghibli'nin saygın tarihinden pek çok unutulmaz ana da klas bir selam çakan animasyonda *Evangelion*'un yaratıcısı **Hiroki Endo**'nun Jiro'yu seslendirdiğini hatırlatalım. *The Wind Rises* bir devrin bitişini, bir ülkenin çöküşünü anti-militarizm ekseninde olabilecek en yalın ve tarafsız bakış açısından anlatırken, insanın hayallerinin peşinden ne kadar uzağa gidebileceğinin de suluboya bir resmini çiziyor adeta. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU

Ve Miyazaki elveda der... Eski bir dosta hoşçakal demek için son bir fırsat. ★★★★☆



SHORT PEACE

Akira hayatımın mangasıdır. Elbette onun yaratıcısı olan **Katsuhiro Otomo**'nun dahil olduğu her proje baştan ciddi bir heyecan potansiyeli yaratıyor bende. *Short Peace* dört adet kısa filmden oluşan bir derleme, filmlerin ilk üçü eski Japon öykülerinden esinlenmiş ve teknik olarak parmak ısırtacak seviyede olsalar da içerik olarak fazla iz bırakmıyor (*eski eşyaların ruhları ile ilgili olan hariç*). Otomo üstadın döktürdüğü *Farewell to Arms* ise aslan payını alan kısım oluyor bu sayede. Filmde post-apokaliptik Tokyo atmosferinde askeri bir grubun bir füze başlığını arayış öyküsünde işlerin ters gitmesini ve hiç umulmadık bir finale bağlanmasını izliyoruz. Anti-militarist söylem ve bunun işleniş şekli gayet orijinal. Buna paralel, üstadın detay manyağı çizimleri de kusursuz şekilde animasyon diline aktarılabilmiş. İnsan olmanın köklerinde şiddetin ve yok etmenin olduğunu yineleyen Otomo kendine has komedi anlayışıyla da bu leziz kısayı krema üstü kiraz misali taçlandırıp, seyir zevkini artırmış. Yaratıcı kısa animasyonları sevenlere ilaç gibi gelecektir. -**Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU

"Farewell to Arms" için izlenir.

★★★☆☆

THE AMAZING SPIDERMAN 2

Örümcek Adam'ın sinema macerası inişli çıkışlı bir seyir izlemiştir hep. Eski seri yakıtını üç filmde tüketmiş ve hafızalarda henüz taze iken bir reboot ile her şey sil baştan başlamıştı. Başrol oyuncularının kimyası olmasa oldukça da bayık bir tat verebilecek ilk filmin ardından geldik ikinci filme. Ortada değişen bir durum yok, Spidey yine eğlenceli, komik ve nefes kesen akrobasilere devam ediyor. Peter'ın ailesinin geçmişi açıklık kazanırken, **Gwen** bıraktığımızdan daha olgun ve ayakları yere basar bir halde. Kötüler cephesinde **Rhino** hiç olmasa da olurmuş hissiyatı verirken **Electro** inandırıcılıktan yoksun öyküsü ve yoğun dubstep tınılarının da etkisiyle biraz baş ağrıtıyor. Geriye sadece **Harry Osborn/Green Goblin** kalıyor ki o karakterin hikâyesinin de ortamın kalabalığından dolayı yeterince işlenemediğini, dönüşümünün fazla hızlı olduğunu görüyoruz. Ayrıca role seçilen oyuncu da James Franco'yu fazlasıyla aratıyor. Kısacası örümcek bu sefer kendi ağına biraz fazla dolanmış, fazla dağılmış vaziyette. Bunda devam filmlerine yatırım yapalım derken araya sıkıştırılan bir sürü gereksiz sahnenin payı büyük. Eğlendiriyor, güldürüyor, aksiyon da keyifli ama daha konsantre bir senaryo ile eldeki potansiyel daha iyi kullanılabilirmiş hissi veriyor nihayetinde. **-Eren E.**



EDİTÖRÜN NOTU

Spidey sevenler için nimet, sevmeyenler için uzun ve gürültülü bir özel efekt şovu.

★★★☆☆

9 EYLÜL'DE KULÜP YENİDEN TOPLANIYOR, SOA'CILAR 7. SEZONA HAZIR MI?



SONS OF ANARCHY

"KULÜBÜN İYİ YERLERE GELMESİ İÇİN HİÇBİR ZAMAN DÜŞÜNEREK HAREKET ETMEDİM. HER ŞEY GÖZLERİMİN ÖNÜNÜDE OLDU. BAŞIMIZA GELEN HER KÖTÜ OLAY BİR DİĞERİNİ DOĞURDU VE ÇOK ZAMAN GEÇMEDEN VAHŞET, DORUK NOKTASINA ULAŞMIŞTI. BUNU GÖREMEDİM. KAN ARTIK HER RENKTENDİ." J.T., 1.09

Sons of Anarchy'nin (SOA) ***'First Nine'*** denilen ilk dokuz üyesinin başını çeken ve başrol oyuncusu **Jackson 'Jax' Teller**'ın ölmüş babası John T. Teller'ın sözleri bunlar. İlk başta hiçbir şey ifade etmese de aslında dizinin bütün sezonlarında izleyeceklerimizin özeti. *SOA*'nın, ilk bakışta silah kaçakçılığı yapan vahşi bir motosiklet çetesi dizisi olduğunu sansak da derinlerde bir *Hamlet* uyarlaması olduğunu anlıyoruz. Jax'in annesi Gemma Teller-Morrow **(Katey Sagal)** ve yine ***'First Nine'*** olan Clay Morrow, zamanında iyi bir planla John Teller'ı öldürürler. Bundan kimsenin haberi yoktur. Clay böylece kulübün başına geçer. Kulübün Clay'den sonraki varisi asıl oğlan Jax de her gün babasının günlüğünü okuyarak onun yaşadıklarını ve kulübün bir bakıma nereden gelip nereye gideceğini anlamaya çalışır. Ama bu dizide hiçbir şey gizli kalmaz, yapılan her şey er ya da geç ortaya çıkar. Ve bu her zaman birinin canına mal olur.

Dizinin yazar ve yönetmeni **Kurt Sutter,** hapisteki Big Otto adlı bir *SOA* üyesini canlandırıyor. Adam kendine öyle bir rol seçmiş ki başına gelmedik kalmıyor. Şimdi buradan sahneleri teker teker saymak olmaz ama Sutter hakikaten hem yazarlık hem de oyunculuk dersi veriyor.

Silah kaçakçılığı... Aslında dizideki bütün dram bunun etrafında gelişiyor. Gerek sürekli arıza çıkarıp işleri zorlaştıran İrlandalılar (IRA), gerekse etkinliğini zamanla kaybeden Nazi sempatizanları ne yaparsa yapsın olan bizim kulübe oluyor. Ama *Sons*'ın ilk kuralı 'Family first'. Kulübü aile olarak gördükleri için namluları her seferinde karşı tarafa misliyle dönüyor. Buna sebep olan aileden biri olsa bile... Diziyi izlerken bu durum bazen sıkabiliyor. Aile de aile... "Yeter arkadaş" diyorsun, senin hayatını mahvetmişler, bu uğurda karın, baban ölüyor, sen hâlâ kulüp diyorsun. (Sensiz üşüyoruz 'Opie' reis!)

"PEK AZINA GÜVENDİM, ÇOĞUNDAN KORKTUM" J.T., 2.10

Hazır "Opie" demişken, biraz da 'masadakileri' konuşalım. Masa önemli mevzu, kısaca kulübün önemli adamısın ve alınan her karara ortaksın demek. Birçok filmden de tanıdığımız müthiş İrlandalı 'Chibs' (**Tommy Flanagan** - ah o muhteşem aksanıyla 'Jackie boy' demesi...), ironik lakabıyla hiçbir zaman gülmeyen ve güldürmeyen 'Happy' **(David LaBrava)**, "nefes alsın yeter" mottosuyla takılan Tig **(Kim Coates)**, kulübün düzgün düşünebilen yegâne adamı 'Bobby' **(Mark Boone Junior)**, son sezonlarda kulübün iyice gözünden düşen 'Juice' **(Theo Rossi)** ile Jax'in çocukluk arkadaşı, acıların çocuğu, 'Opie' **(Ryan Hurst)** masanın önemli elemanları. Esas adamlarımızsa kulübün ikinci başkanı, 'Clay' rolündeki, Hellboy'dan da tanıdığımız **Ron Perlman** ile babası John Teller'in çizdiği yolda ilerlemeye çalışan Jax **(Charlie Hunnam).** Bunları saydık da tabii ki bunca sezonda çok isim geldi geçti masadan. Beş dakikada her şeyin nasıl değiştiğini ve silahların kimlere çevrildiğini görünce insan gerçekten hayret ediyor...

"DİĞER YANAĞI ÇEVİRMEK YOK" J.T., 2.05

Kurt (Sutter) başkan her sezona hızlı bir giriş yapıp bir iki bölüm bizi sarsıyor, sonra ritmi bayağı düşürüyor. Diziye yeni başlıyorsanız (ki gerçekten yeni başlıyorsanız okumayı hemen bırakın, **ciddi spoiler içerir**) sakın sıkılıp sezonu yarıda bırakmayın çünkü olayların aldığı yılan hikâyesi hali kafanızı karıştırıyor. Kim kimin yakasında, kimin kurşunu kimi vurmuş anlamıyorsunuz. Hele ki final bölümlerinde öyle numaralar dönüyor ki "artık daha ne olabilir" diyorsunuz. Çoğu *SOA* hayranına göre en entrikalı fakat en boğucu olan altıncı sezon da aynen böyleydi. Tara'nın **(Maggie Siff)** kulüpten ve kocası Jax'ten gitgide uzaklaşması son sezonun önemli bir bölümünü kaplıyor. Hapisten çıktığında bir türlü tamir edilemeyecek şekilde kopan bağları sebebiyle hem kulübün hem de onun başı yanıyor. Çok kez Jax'e ***"Kaçalım, gidelim buralardan"*** diyerek niyetini belli eden Tara en sonunda çoluğu çombalağı toplayarak tüm sezon yaptığı kaçma planını gerçekleştirmeye koyuluyor (kim ne derse desin, bence kadın haklı beyler). Ama her ihanet eden gibi o da kulübün gazabından nasibini alıyor.

Evet, bu en durağan sezonlardan biriydi ama yeni sezona dair vaat ettikleri açısından da gayet zengin. İspanyol ***Mayans***, siyahi ***Niners*** gibi çetelerin hortlayıp önemli bir konuma gelişi ve ***Byzlats*** gibi etkinliği az çetelerin yeniden yapılan anlaşmalarla yükselmesi önemli ibareler. Diziye yeni ve final sezonunda gireceğini bildiğimiz **Marilyn Manson**'un da Nazi sempatizanı, faşist bir çete üyesi olduğunu varsayarsak arı kan peşinde kan dökenlerin senaryoda ciddi bir yer kaplayacaklarını düşünebiliriz.

John Teller'ın da dediği gibi, her şey gözlerimizin önünde olacak. Vahşet doruk noktasına ulaşacak. Kan artık her renge bulanacak. **-Gizem**

EDİTÖRÜN NOTU

FX yapacağını yapmış. SOA izleyebileceğiniz en bad-ass dizi olmakla kalmıyor, bir de her bölüm sonunda kendinizi internette Harley fiyatları bakarken buluyorsunuz. ★★★★★

THE STRAIN

NE HAKKINDA?

Vampir lafı geçince kaçanlard-- ah pardon, o joker hakkımı geçen ay kullanmıştım. Ama problem yok, çünkü *The Strain* bir vampir dizisi olarak geçse bile vampir mitosunun o içimizi bayan kısmından fersah fersah uzakta. Aslında bir roman uyarlaması olan dizimiz vampir kavramına, üzerine bir tutam mitoloji ekilmiş stilize bir bilimsellikle yaklaşıyor. Vampirlik bir salgın hastalık olarak tanımlanıyor ve bir nevi Yahudi Van Helsing diyebileceğimiz **Abraham Setrakian**'ın geçmişine göz attığımız sahneler sayesinde toplama kamplarıyla bağlantılı tarihi bir arka plan da kazanıyor. İşin arkasında *"insanlığın sonu"* çığırtkanlığı yapan büyük bir plan var, kulağa klişe gibi geliyor ama dizi bunu da gayet güzel bir şekilde işlemeyi başarıyor.



NEDEN İYİ?

Öncelikle tek bir konudan gidip, çevresini gereksizlikle doldurmuyor. Ayrıca birbirine paralel açılan hikâye parçalarını oldukça dengeli sunuyor, teraziyi bir tarafa fazla kaydırmıyor. İşin bilimsel kısmını da fazla kaçırmıyor, hastalananların geçirdikleri değişimi, yakınlarının buna verdikleri tepkileri ürpertici bir biçimde sunuyor. Bir yandan araya soktuğu birbiriyle bağlantısı olmayan karakterleri de seyirciye tanıtıyor ki, yollarını nasıl kesiştireceğini bekleyip görmek gerek derim ben. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Hazır del Toro Silent Hill'e bulaşmışken, kendisinin korku türündeki referansı olarak The Strain'e bir göz atabilirsiniz.* ★★★★☆

THE LAST SHIP

NE HAKKINDA?

Amerikan Deniz Kuvvetleri'ne bağlı "*USS Nathan James*" destroyeri, Kuzey Kutbu'nda füze denemeleri için, bütün iletişimin yasak olduğu gizli bir göreve gönderilmiştir. Bu sırada sözüm ona kuşları inceleyen iki sivil virologa da eşlik etmektedirler. Görev sonunda tüm dünyanın ölümcül bir virüsün etkisi altında olduğunu ve dünya nüfusunun neredeyse yüzde sekseninin öldüğünü öğrenirler. Gemideki iki virolog da aslında virüsün ilk halini bulmak ve bir aşı geliştirebilmek için çalışmaktadırlar. Artık belki de son kalan gemi olarak insanlığın umudunu taşımaktadırlar.



NEDEN İYİ?

Bir **Michael Bay** (*buraya buum efekti geliyor*) yapımı olmasının yanı sıra, gerçekçi askeri tekniklerin bolca ve yerinde kullanıldığı bir seri. Mesela füze atış prosedürünün sadece bir "*ateş*" kelimesiyle geçiştirilmeyip hedef tanımlamadan hedefi vurana kadar tüm adımların tasviri gerçekten heyecan verici. Amerika dünyayı kurtarır, en iyi asker onlardadır gibi Amerikan klişelerini bir kenara bırakırsak hikâye anlatımı ve karakter gelişimleri oldukça sürükleyici ve akıcı. Aksiyon ve hikâye arasındaki denge de epey başarılı, ne boğuyor ne de bir eksiklik hissettiriyor. Çokça kullanılan dünya yok oluyor temasının değişik ama seyretmesi keyifli bir versiyonu. **-Ozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *İkinci sezonu onaylanan bu roman uyarlaması yılın kaliteli sürprizlerinden.*

★★★★☆



DEREK

NE HAKKINDA?

Bir huzurevinde yaşayan orta yaşlı ve otistik Derek ve diğer huzurevi sakinlerinin yaşamlarını *mockumentry* olarak sunan bu **Ricky Gervais** yapımına yeni değindiğime bakmayın, aslında yakın zamanda yayınlanan 2. sezonunun ardından *Netflix*'e ve ekranlara veda etmiş durumda. Kankası **Stephen Merchant** olmadan tamamen tek başına yazdığı, yönettiği ve oynadığı ilk dizi olmasının yanında, Ricky Gervais'in "*Sanırım yeni bir tür buldum... Crymedy*" diyerek özetini geçtiği yapım gülerken ağzınızın ortasına tokatı çakıp göz yaşartan bir garip komedi dizisi aslında.

NEDEN İYİ?

Derek, tam bir Ricky Gervais işi. Değer yargılarını fazla takmıyor, güldürmek için seçici olmuyor. Otistik bir insan da aslında sinir bozucu bir şekilde komikse, bizden buna gülebilmemizi istiyor. Bu ironin altında hiçbir kötü niyet ya da değer yargılarına dil uzatmanın olmaması da Ricky Gervais'in yıllardır sürdürebildiği bir başarı zaten. Çünkü bu adamın kalbindekini aslında çok iyi biliyoruz ve ürettiği işleri önyargısız izlediğimiz takdirde iyi niyetini sorgulamamıza gerek bile yok. Otistik bir insan ve birlikte yaşadığı yaşlıların başından geçenleri hiç de ajitasyona kaçmadan zaman zaman gerçekçi, samimi ve mizahi şekilde anlatması, algılarınızın ayarı ile biraz oynarsanız ders bile çıkarabileceğiniz bir şova dönüşüyor. Gervais umarız ki sıradaki projesinde de yine ezber bozsun, yine yadırgansın. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU:
Gervais'in eski işlerinin kalitesini yakalayamıyor belki ama yine de sadece onun yapabileceği özel bir şov olmayı başarıyor.

★★★★☆





True Detective ekibi yazık ki eli boş döndü.



Gecenin en komikleri yine belliydi.

66. EMMY ÖDÜLLERİ

"GAME OF THRONES'U ALDIĞI 19 ADAYLIK İÇİN TEBRİK EDİYORUM! BUNLARDAN BAZILARI: EN İYİ DRAMA, EN İYİ YARDIMCI ERKEK OYUNCU, EN KÖTÜ İŞ GÜVENLİĞİ…" -SETH MEYERS

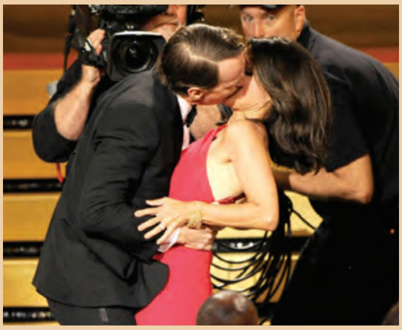
Televizyon Oscarları olarak adlandırılan *Prime-Time Emmy Ödülleri* 66. defa sahiplerine kavuştu. Sürekli televizyon sektörünün geldiği noktadan, elini sallasan kaliteli işe denk gelmesinden, çıtanın iyice yükseldiğinden ve sinema sektörünün dizlerini titretmesinden bahsediyoruz, bahsedeceğiz de. Çünkü gerçekten özellikle Amerika'da durum bu arkadaşlar. *Lost* ve bu sene 99 adaylıkla inanılmaz bir işe imza atan **HBO** sağ olsun televizyon dizileri yepyeni bir çağa girmiş durumda son on yıldır. Şahit olduklarımız olacaklarımız yanında bana kalırsa henüz hiçbir şey. Sektör öyle büyük bir teşvik potansiyeli barındırıyor ki kendinden ve üreteceği işten emin olan yönetmen, yazar ve yapımcılar sinemanın beyaz perdesi yerine kara ekranı tercih ediyor artık.

Bu sene gereksiz bir şekilde sunucu değişikliğine gidilmesinin ardından yeni *Late Night* sunucusu **Seth Meyers** ne yazık ki bir **Neil Patrick Harris** bile olamayarak hayal kırıklığı yarattı. Bu kadar büyük bir şovu Late Night tadında sunmaya çalışamak, sahne şovu barındırmayan bir monolog ile gösteriyi açmak Emmy Ödülleri için ufak düşünülmüş işlerdi. Geçen sene Neil Patrick Harris açılış monoloğunu bile daha iyi süslemişti kendisinden. *"Asıl ilgilendiren kısım bunlar değil ödüllerin kime gittiği"* diyenlerden de ne yazık ki değilim. Çünkü açıkçası beğenerek takip ettiğim Amerikan şov dünyasının çok daha büyük ve parlak gösteriler barındıran kültürünü daha çok seviyorum. Neyse ki daha bunun Oscar'ı, Tony'si ve Altın Küre'si var. Şovun kendisi biraz sönük kalınca iş yine aktörlere, aktrislere ve sunuculara düştü. Bakalım gecenin bize göre en iyi ve en kötü anları hangileriydi.
-Pozan



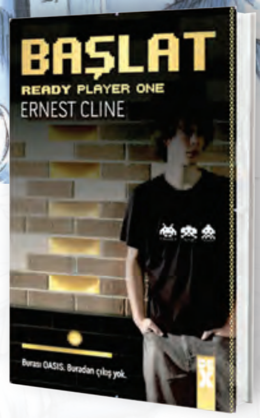
EN İYİ ANLAR

★ Seth Meyers'ın monolog esnasında MTV'ye giydirdiği laflar gayet yerindeydi. Artık müzik kanalı olmakla pek alakası kalmayan MTV'nin halen müzik ödülleri dağıtmasından ve sırf bu yüzden Emmy'nin Pazartesi'ye alınmasından dem vurdu.
★ Bir daha Emmy'de karşımıza çıkmayacak olan Breaking Bad'in bütün önemli ödülleri süpürmesi, hak ettiğini sonuna kadar alması hepimizi sevindirdi. Daha güzel bir veda olamazdı.
★ Mini seri dalında sürpriz yaparak ilk sezonu ile Emmy'i kapan Fargo yüzleri güldürdü!
★ Sherlock, Steven Moffat, Benedict Cumberbatch ve Martin Freeman sonunda hak ettikleri ödülleri aldılar!
★ Modern Family üst üste 5. defa En İyi Komedi Dizisi dalında Emmy alarak bir rekora imza attı!
★ Robin Williams, kırk yıllık arkadaşı Billy Crystal tarafından çok duygusal bir şekilde anıldı…
★ Parodi müziğin babası Weird Al Yankovic'in sahneye çıkıp yaptığı şovun bir kısmı güldürdü. Sahneden George R.R. Martin'e seslenen Yankovic, GoT jeneriğinin melodisinde kendisinin kitabı bitirmek için acele etmesini söyleyerek işi abarttı ve hemen orada koltuğuna bir daktilo yollattı. Malumunuz Martin biraz dede ve kitap bitmeden ölürse dünya dev bir kaosa sürüklenebilir.
★ Bryan Cranston, Komedi dalında En İyi Kadın Oyuncu ödülünü almak için sahneye doğru giden Julia Louis-Dreyfus'un yolunu keserek onu bir anda dudaklarından öpmeye başladı! Böylece yıllardır dedikodusu yapılan "Seinfeld Reunion" bir nevi gerçeklemiş oldu.



EN KÖTÜ ANLAR

★ Game of Thrones ve True Detective'in hakkının verilemediği her an. Bütün bunlar aslında Breaking Bad yüzünden olduğu için çok üzülmüyoruz ama özellikle nihilist dedektif için içimiz acımadı değil.
★ Yine Jim Parsons'ın ödül alması. The Big Bang Theory üç sezon önce, Sheldon ise bir iki sezon önce çoktan miadını doldurdu.
★ Ricky Gervais'in bugüne kadar 21 adaylık alıp bu sene dahil 19'unu kaybetmesi. Neyse ki sahneden Persons ile ufak ufak dalga geçti de sevindik biraz.
★ Seth Meyers'ın "Seyirciler İle Soru-Cevap" şeklinde gerçekleştirdiği Late Night tadındaki şovu. Evet, seyircilerin ünlü isimler olması bile durumu pek kurtaramadı.
★ Final sezonunu yaşayan How I Met Your Mother'ın hiç lafının geçmemesi. Ufak da olsa adını ansaydınız yahu.
★ Parodi müziğin babası Weird Al Yankovic'in sahneye çıkıp yaptığı şovun bir kısmı güldürmedi, bayağı bir kötüydü. Buna alet olan Andy Samberg de durumu kurtaramadı. Genel olarak gösterişsiz olan şovun en ucuz anlarından biriydi.



BAŞLAT - *ERNEST CLINE*

2045'TE ATARI 2600 İLE OYNAYANLAR

Rastlantılara önem veren bir okuyucuyum açıkçası. Etkilendiğim, duygu alışverişinde bulunduğum birçok kitabı rastlantı sonucu keşfettiğimi söyleyebilirim. İşte kitaplara göz gezdirirken kapağı ile *"Beni oku, senin ilgi alanlarına doğrudan hitap ediyorum"* diye âdeta bağıran bir romandan söz edeceğim sizlere.

2045 yılında doğal kaynaklarını tüketmiş dünyamızda geçiyor öykü. Başkahraman Wade ya da rumuzu ile Parzival'in ağzından dinliyoruz insanlığın pek de uzak olmayan gelecekteki dramını. Romanı bitirdikten sonra fark ettim ki, anlatılan olaylara ev sahipliği yapan *"sanal dünya"* **OASIS**'i tasarlayan dâhi programcı James Halliday başrolü paylaşıyor aslında Wade – Parzival ile. 2040'lı yıllar gençliği vakitlerini ölüm ve açlığın kol gezdiği gerçek dünyada değil, J. Halliday'in tasarlayıp yarattığı OASIS adlı bir simülasyona bağlı olarak geçirmektedirler. Alışveriş, sohbet, oyun, bilgi paylaşımından öte, eğitimlerine de sanal sıralara avatarları ile oturarak devam ederler. OASIS, binlerce gezegenden oluşan, devasa ötesi bir tür MMORPG'dir. 2045 yılında yaratıcısı J. Halliday 68 yaşında ölür ve büyük keyif, heyecanla okuduğum *"oyun içinde oyun"* macerası başlar: OASIS içinde üç anahtar gizlemiştir Halliday ve bunları bulup kapıları ilk açan kişiye milyarlarca dolarlık servetini miras olarak bırakmıştır.

"Tüm OGZ topluluğunun en azından haberi olmalı" iç düşüncesiyle hızla okuduğum geri kalan sayfalarda ise 1980'li yıllardan kalma filmler, şarkı sözleri, müzik aletleri ve oyunlar ve zekice kurgulanmış bulmacalarla doluydu. Zamana ve açgözlü bir holdinge karşı yarışıp anahtarlara ulaşmaya çalışan Wade ve üç arkadaşının öyküsünün dekorunu oluşturan 1980'li yıllar *"geek"* kültürüne saygı, benim de başka bir kitabı yayımlanmamış yazar Ernest Cline'a saygı duymamı sağladı. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Oyun, nostalji ve bilimkurgu meraklısı okuyucunun not defterinde bulunması gereken, "klasik" olma adayı bir roman.* ★★★★☆



DRESDEN DOSYALARI 5: ÖLÜM MASKELERİ - *JIM BUTCHER*

BU BÜYÜCÜ HARRY BİLDİĞİNİZ HARRY DEĞİL

Mütemadiyen sürünen ve bizi sık sık kahkahalara boğan bahtsız büyücümüz **Harry**'nin muhteşem maceraları tüm hızıyla devam ediyor. Üstelik bu kez işler iyice sarpa sarmış durumda! Vampirlerin Kızıl Lordu kendisini ölümüne bir düelloya davet ediyor. Chicago mafyası bilmediği bir nedenden dolayı onu öldürmeye çalışıyor. Kiralık katil olarak nam salmış korkunç bir gulyabani gece gündüz peşinde. Bunlar da yetmiyormuş gibi aldığı son vaka, ölümsüz bir kara büyücünün önderlik ettiği dehşetengiz yaratıkların işine karışmasına neden oluyor. Ve bilin bakalım bunun sonucunda ne oluyor? Onlar da Harry'nin peşine düşüyor elbette... Bazı günler sadece yataktan çıkmamanız gerekir. Ne kadar para verilirse verilsin. Yoksa siz hâlâ Harry'nin nefes kesen maceralarını okumadınız mı? **-İhsan**



ALACAKARANLIK NÖBETİ - *SERGEY LUKYANENKO*

DEVİR NE İYİLERİN NE KÖTÜLERİN, SADECE BOŞLUĞUN DEVRİ

Önce Gece Nöbeti'ne konuk olup iyilerin gözünden genel çerçeveye bakış attık. Sonra Gündüz Nöbeti'ne geçip kötülerin gözünden aynı çerçevenin detaylarına daldık. Şimdi sıra üçüncü kitapta. Ancak bu kez ne Gece ne de Gündüz Nöbeti'nin devri. Bu, hepsini bir şekilde güçlendiren ve aynı zamanda acımasızca sömüren alacakaranlığın vakti. O nedenle serinin üçüncü kitabında haklı ya da haksız yok. Sadece alacakaranlığın ta kendisi var. Gece Nöbeti Serisi'nin yeni kitabında bir kez daha iyilerin parlak zırhlı şövalyeler, kötülerinse sadece kötülük yapmaya odaklı insanlar olmadığını görüyoruz. Ve şaşırtıcı biçimde, bu defa düşmanları ortak. Diğer potansiyeli hiç olmayan kişiler birden Diğer'e dönüşmeye başlarsa ne olur diyor yazar. Ürktünüz değil mi? **-Hazal**



GUGUK KUŞU - *ROBERT GALBRAITH*

ÖTÜŞÜNDE TANIDIK BİR ŞEY VAR

J.K. Rowling ufukta göründü! Bakın, **Robert Galbraith**'in arkasında. İşte orada, Galbraith'in gölgesinde yahu. Robert Galbraith, Rowling'in farklı türlerde yazmak için kullandığı bir mahlastan başka şey değil. Guguk Kuşu da iki kitaplık polisiye serisinin ilk kitabı. **Cormoran Strike** adlı özel dedektifin hikâyesiyle baş başayız. Fiziksel ve psikolojik yaralar almış eski bir asker olan Strike'ın davasına beraber gömülüyoruz. Bir süper modelin intihar gibi görünen ölümü ve bunu reddederek Strike'ı kiralayan modelin abisi bizi akıl almaz labirentlere sürükleyecek. Özel dedektifimiz bir yandan davayı çözerken bir yandan da kendi hayaletlerinden kaçmak zorunda. Çok mu klişe? Yoksa Rowling'e olan inancınızı kaybıp mı ettiniz? İşlerin ne denli arapsaçına döndüğünü görmeden peşin hükümlü olmayın derim. **-Hazal**



MIDTOWN FEST

25 YIL SONUNDA PORTISHEAD...



H2000 ile iyi bir başlangıç yapan ama daha sonra ne yazık ki *Rock'n Coke* hariç artık elimize yüzümüze bulaştırdığımız festival kültürümüz özellikle son birkaç yılda ortaya çıkan acemi organizatörler yüzünden en kötü günlerini yaşıyor diyebiliriz. İnatla **Küçük Çiftlik Park** diye tutturan bu organizatörlerin bir de koca(!) bir alanı komple bölümlere ayırması eklenince, festival kültürünün yansıtması gereken sosyalleşme, sahnedeki grup ile bir olma gibi özellikleri silinip gidivermiş durumda. Kategorize edilmiş biletlerin yüksek fiyatlılarını kesinlikle almaması gereken seyirci *"ya yıllarca beklediğim grubu güzel bir noktadan izleyemezsem"* hissine kapılıp bu biletlere yöneliyorlar, halbuki hiçbir **Golden** ya da **VIP** gibi isimler takılmış bilet satılmasa bir diğer konserde yine herkes ortak alanları paylaşacak.

Bu tip negatif hislerle yola koyulduğum festival alanına vardığımda yine kategorize edilmiş alanları gördüğümde moralim biraz bozuldu. **Savages** ve **Portishead** gibi isimleri muhakkak alana gelen herkes seviyordur fakat herkesin ayrı noktalardan izleyecek olması hem grubun hem de bizlerin enerjisini etkileyecek bir durum. Bundan önce yine aynı alanda gerçekleşen başka bir festivalde sahne alan **Kaiser Chiefs** bu durumdan oldukça şikayetçi olmuş, vokalist **Ricky Wilson** konserin bir kısmını en arka kategorideki ateşli seyircinin yanına giderek vermişti. Neyse ki Savages böyle şeyleri çok fazla takmayacak kadar *poser*, Portishead ise sadece eşsiz şarkılarını söylemeyi ve haraketli sahnesi ile değil de **Beth Gibbons**'ın kalbinizi çizen sesi ile performanslarını ön plana çıkartmayı seven bir grup olduğundan bu sorun ile fazla karşılaşmadık. Ne de olsa seyircinin enerjisinin organizatörler için fazla önemi yoktu. Festivalde sahne alan Türk gruplarının performanslarına festival tarihinin iş günü olması sebebi ile yetişemedik. Ama **The Away Days** ve **The Ringo Jets**'in bu ülkenin şu anda yurtdışına hakkı ile açılan tek indie gruplar olduklarını çok iyi biliyoruz. Hele ki The Ringo Jets benim için ülkedeki en harika müzik grubudur. Duyduğumuza göre garaj rock'ın hakkını veren grup coştukça coşmuş, coşturdukça coşturmuş. Bir yere kaçtıkları yok, nasıl olsa yine izleriz.

Zamanın durmasından hemen önce sahneye çıkan Savages ise çok da iyi olmayan ses sistemine inat müthiş bir sound yakalayarak performanslarını sergiledi. Henüz çok yeni ve tek albümlük bir gruba göre kendilerinden emin tavırları, sahnedeki duruşları ve hararetli performansları yavaş yavaş dolan festival alanındaki herkesin dikkatini çekti ve ateşi yaktı. E bu yaz vakti içimizdeki ateşin donması, ruhumuzun kurumasının vakti gelmişti. Ve saat tam 22:00'da bütün an'lar durdu...

25 sene önce kurulan ve ülkemize ilk defa uğrayan Portishead sahneye çıkmadı adeta, yoktan var oldu. Yıllardır beklediğimiz bir mucizenin gerçekleşmesi gibi şaşkın bakışlar arasında Beth Gibbons'un hafif kambur bedeninin mikrofona yaklaştığını hissettik. Saçlarının arasından ilk ses çıktığında artık hepimiz mucizelere inanan insanlardık. *Silence* ile giriş yapan grup, sırası ile neredeyse bütün harika şarkılarını çaldı. *Undenied*'in olmaması içimize oturdu ama *Machine Gun* esnasında sahnede dönen görseller, Gezi'ye çakılan selam, o konserin doruk noktasında arka ekranda beliren doğan güneş görüntüsü ve biss sonrası gerçekleşen uzay-zamanı büken, ruhumuzu yok eden, parçalayan, bitiren **Roads** performansı. Yıllar geçse de *"o"* şarkı hâlâ bu şarkı arkadaşlar. Bristol'den esen hafif trip-hop rüzgarını dinleyicinin yuvasını yıkan, onu uçuran bir fırtınaya dönüştüren Portishead, onları yıllardır beklediğimize değmesini sağlayacak harika ve tadı damakta kalan bir performans ile sahneden indi. Arkasında çokça melankoli, unuttuğumuza sevindiğimiz bazı anılar, nota sarhoşluğu ve en derin uykulardan birini bıraktı. **Beth Gibbons** oradaydı, kendi yazdığı sözlerde kayboldu ve bize eşsiz şarkılar söyledi. Binlerce insanın içinde yapayalnız hissetmemizi sağladı. Bunun gibi bir hissi kaç konserde ve bir daha ne zaman yaşayabiliriz bilemiyorum. Unutmak isteyeceğimiz çok kötü bir organizasyon içerisinde unutulmaz bir konser barındırdı. Umarım grup çok daha iyi bir organizasyon ile mümkünse tek başına ve çok daha iyi bir konser mekanında tekrar sahne alır. -**Pozan**

ADABIYLA DİNLEYİNİZ!



EDİTÖRÜN NOTU
2014'ün dev sürprizlerinden. Akşamların kafası artık daha da bir güzel.

GAYE SU AKYOL - DEVELERLE YAŞIYORUM

TÜRK SANAT MÜZİĞİNDE UZAY AÇILIMI

Kozmik rakı sofralarınızda **Zeki Müren, Müzeyyen Senar** gibi çınarların yanında bir yer daha açmanız gerekecek çünkü **Gaye Su Akyol** sarhoş zihinlerinizi ve rakı sofrası dertlerinizi uzaya götürmeye kararlı. Dana önce *Mia* ve *Seni Görmem İmkansız* isimli grupları ile Türk bağımsız müzik sahnesine ayrı bir hava katan şarkıcı, şimdiyse solo albümü ile karşımızda. Büyük Ev Ablukada'nın kurduğu **Olmadı Kaçarız Plakçılık**'tan çıkan *Develerle Yaşıyorum*, o son zamanların kelime oyunlu, kafasına buyruk gruplarının yolundan giderken rakı kokan zihninin bir kısmını yoldan ayırıp kendi çizgisini de oluşturuyor. Gaye Su Akyol, zekice ve dilimize sonuna kadar hakim yazdığı şarkı sözleri, acı bir tat bırakan mizahı, damardan tınıları ve harika sesi ile *2014 model Türk Sanat Müziği'nin* sunumunu yapıyor. TSM ve hafif rock müziğinin sentezi aslında Gaye Su Akyol'un geçmişinin ve geleceğinin bir sentezi olarak *Develerle Yaşıyorum*'u oldukça kişisel bir albüme de dönüştürüyor. Ama sanatçının çocukluğu, dünyası, aşkları ve kişisel uzayı bir şekilde size de bir şeyler ifade etmeyi başarıyor. Çünkü her 80'ler çocuğu gibi aslında aynı dertleri daha farklı yorumluyoruz sadece. Develerle Yaşıyorum'un alaturkayı modernize ettiği dolambaçlarını çözdüğünüz takdirde içinde kaybolmaktan zevk alacağınız bir albüm olacağına emin olun. Albüme ismini veren şarkı, *Ruhun Ölmüş Senin*, *Biliyorum* gibi parçalar favorilerim ama albümdeki dokuz şarkı da açıkçası boş geçmiyor. Ha bir de albümde olmayan "Pink Floyd'un Dediği Gibi" isimli bir parçası daha var ki YouTube'dan ulaşmanız mümkün, kesinlikle dinlemenizi tavsiye ediyorum. Kafanızda sürekli "Ya o uzaya gidilecek, ya o uzaya gidilecek..." mısralarını mırıldanmaya ve yavaştan yola çıkmaya hazır olun. **-Pozan**

OFİSTE ÇALANLAR

1. **Gaye Su Akyol** – Pink Floyd'un Dediği Gibi
2. **The Away Days** – Paris
3. **Chat Faker** – Gold
4. **Blue Swede** – Hooked on a Feeling
5. **Mika** – Grace Kelly

AWESOME MIX VOL. 1

Guardians of the Galaxy'nin müzikleri bizi Peter Quill a.k.a. Star Lord'un çocukluğuna yani 70'lere götürüyor. Peter'ın ailesinden tek kalan şey olan *"Awesome Mix Vol. 1"* sayesinde **The Jackson 5, The Runaways, David Bowie** gibi isimlerin parçaları ve Star Lord'un favorisi **Blue Swede** imzalı *Hooked on a Feeling*, filmde çalan birkaç şarkı olmasının da ötesine geçerek onun bir parçası haline geliyor ve birçok sahnede rol kesiyorlar. Kötü bir uzay lordunu yok etmekten bebek bir bitkiyi dans ettirmeye kadar birçok misyonun altından başarı ile kalkan bu parçaların yine de en iyi yaptıkları şey kırk sene sonra bile hâlâ bizi eğlendirebilmek. -**Pozan**



Soundtrack



X-JAPAN

THE WORLD



Efsanevi rock gruplarının hep trajik öyküleri olmuştur. İşte X-JAPAN de böylesine büyük bir grup, Japonya'nın *Queen*'i bir bakıma. 90'ların ortalarına kadar süren göz alıcı kariyerleri, akabindeki dağılışları ve gitarist **Hide**'nin intiharından sonra kimse onların toparlanabileceğini düşünmüyordu. Ama önce 2007'deki reunion konserleri, şimdi de eski parçalarının yenilenmiş versiyonları ve iki canlı kayıttan oluşan bu albüm onların yeniden doğuşunu simgeliyor. Albüm hızlı rock şarkıları ve ağlatan ballad'lar arasında gidip gelen güzel bir seçki olmuş, finali de *Art of Life* isimli yarım saatlik başyapıtları ile yapmışlar. Sırf o parçanın girift yapısı ve derin melodileri için bile dinlenebilecek albümde Toshi'nin vokalleri kulağa daha temiz gelirken, Yoshiki'nin saldırgan davulları ve sakin piyanosu arasındaki uyum sizi alıp götürüyor. Grubu bilenler için dejavu hissi yaratsa da ilk kez dinleyenler için roller coaster tadında bir albüm olmuş. X-JAPAN'in yeni şarkılarını da duymak isteriz elbet ama eskileri de çok özlediğimi hatırladım bu albümle. İyi ki döndünüz! **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Efsaneler unutulmaz derler.* ★★★★☆



INFECTED MUSHROOM

FRIENDS ON MUSHROOMS VOL. 3



Infected Mushroom klasik bir psychedelic trance anlayışından gelmiş ama son yıllarda tam anlamıyla kendi türünü oluşturmuş güzide bir elektronik müzik grubu. *Psytrance* kültüründe yeri tartışılmaz olan grup, geçtiğimiz Haziran ayında *Friends on Mushrooms* serisine üçüncü bir **EP** ekledi. Bu EP'nin serideki gerekliliği ise tartışılır. Neredeyse geleceğin klasik müziği diye nitelercesine taparak dinlediğim grup, serinin üçüncü ayağı ile bize hiçbir yenilik sunmamış. Bunun üzerine EP içerisinde bir tane bile hit olarak nitelendirebileceğim parça yok. Volume 1'deki *Astrix On Mushrooms*'u, *Bass Nipple*'ı, *Where Do I Belong*'u düşünüyorum da bu EP aynı serinin devamı bile diyemeyeceğim. **Savant** ile işbirliği içerisinde oluşturulan *Rise Up* fena değil, ama gerisi Infected Mushroom çizgisinin çok altında. Bu sefer olmamış diyor, yine de kendilerini en yakın süre içerisinde ülkemizde görmek istediğimi belirtiyorum. Yoksa *God is an Astronaut*'ta olduğu gibi, bana uçak bileti bakmak düşecek belli ki. **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Infected Mushroom değil, ama çok kötü de değil.* ★★☆☆☆

GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN



SHOUJO MANGA CANDIR, YAZMASINI BİLENE!

Temmuz serilerinin fazla beklenti yaratmayanlarındandı ama bomba gibi düştü *Gekkan Shoujo*. Her bölümde gözümden yaşlar getirmese de ona yaklaşıyor. Hele o karakterlerin kişilik bozuklukları yok mu? Aman aman! Neredeyse her bölüm farklı bir karakter ile karşılaşıyoruz ama son bölümlerle beraber bütün karakterlerimize kavuştuk sanıyorum.

Sınıfın cool çocuklarından **Nozaki**'ye vurulan **Sakura** bir türlü çocuğa açılamıyor. Bir gün tam fırsatını buldum derken "Senden hoşlanıyorum" diyeceği yerde şapşal bir şekilde ağzından "Senin fanınım" çıkınca bu ettiği lafın kurbanı oluyor ve mangaka olduğundan haberi olmadığı Nozaki ile olan ilişki durumu garip bir yere taşınıyor. Bu sahneler ile başlayan seri hız kesmeden sizi kendine çekiveriyor. Nozaki'nin mizacına tamamen ters düşen uğraşı, bir anda Sakura ile aralarındaki bağı oluşturuyor ve ardından seri bu ana hikâyeyi bir kenara bırakıp birbirinden şahane yan karakterlerimize geçiyor. Bir yandan Sakura'nın Nozaki ile yaşadığı, ıstırabı mı desem, şansı mı desem, bilemedim, devam ederken, diğer yandan da şahane karakterlerimizin ikili etrafındaki süper eğlenceli hikâyelerini yaşıyoruz.

Yan karakter demek bile yanlış olabilir aslında. Her biri o kadar iyi ki zaten seri boyunca Nozaki ve Sakura kadar onları da görüyoruz. Bence hep onlar bile gözükebilir, sıkıntı olmaz.

Değinmeden edemeyeceğim bir Mikoto var ki bu kadar garip bir karakter olamaz. İnsan kendi yaptığı karizmatik hareketlerden utanır mı, utanıyormuş. Mikoto'nun Nozaki tarafından hangi amaçla kullanıldığını gördüğünüzde zaten gülmekten kıvranacaksınız (benim favorim " aşırı düşüncesiz kız" Seo ^_^ - *Ö*)

Aşk hikâyesi diye beklediğim serinin tatlı bir karakter komedisi olarak karşıma çıkması gerçekten de harika oldu. Evet, bizimkilerin arasında neler olup biteceğini de acayip merak ediyorum ama uzun zamandır bu denli farklı karakter yapılarını bu kadar iyi işlenmiş bir şekilde görmemiştim. Saçma sapan bir altın oran var resmen aralarında ve bu sayede eğlence tam dozunda. Bu arada hem kızların hem de erkeklerin baymadan izleyebilecekleri bir seri olmuş.

Yazının başında da belirttiğim gibi sezonun en iyilerinden olan *Gekkan Shoujo*'ya kesinlikle bir şans vermenizi dilerim. Demedi demeyin, siz de Mikoto'nun hastası olacaksınız! **-Şahap**

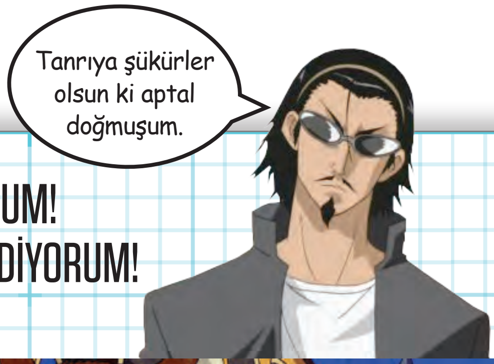




EN İYİ DOST



Eğer hayatta dostluk gibi kavramlara önem veriyorsanız ve insanoğlunun görüp görebileceği en iyi insanla tanışmak istiyorsanız size Tomoda'yı işaret etmek istiyorum. Sizi asla yarı yolda bırakmaz, yıllarını size adar ama tek bir kelime şikâyet etmez... Bir süre bizden ses çıkmazsa endişelenmeyin, çünkü muhtemelen Ömer ile beraber hâlâ ağlıyor olacağız.



UNLIMITED BLADE WORKS DİYORUM! HEAVEN'S FEEL DİYORUM! FATE/STAY NIGHT DİYORUM! UFOTABLE DİYORUM! GELİYOR DİYORUM! -ÖMER

M.A.G | MANGA-ANIME GUARDIANS

JAPONYA'DAN KORSANA SAVAŞ

Japon hükümeti, 15 anime ve manga stüdyosu ve yayıncısıyla birlikte anime ve manga korsanlığına karşı **Manga-Anime Guardians** (M.A.G) adı altında hayli ciddi bir mücadeleye girmiş durumda. Korsanın anime/manga endüstrisine her yıl 20 milyar dolara yakın kayıp verdirdiğini belirten yetkililer önümüzdeki 5 ay içinde özellikle materyallerin ham hallerinin internete yüklendiği Çin'de yoğun çalışmalar yapacaklarını söyledi.

Korsan yayınlar şimdiye kadar fazla etkilenmiş değil. M.A.G'ın başarılı olmasını dileyeceğim aslında ama anime/manga'ların geç İngilizceleştirilmesi, her yerde (özellikle de dijital ortamda) bulunamaması, birçok anime/manganın resmi olarak Batı'da bulunmaması, Türkiye gibi talebin daha az olduğu yerlerde çok daha az bulunması, paralı üye olunarak anime izlenen yerlerin izlenebilir bölüm sınırı koyması, para almalarına rağmen bölüm içlerine çok uzun reklam koyması gibi sıkıntılar aşılmadığı; yani kısacası orijinal tercih edenin aldığı hizmet korsan tercih edenin aldığı hizmetten kötü olduğu sürece biraz zor gibi. Hayırlısı.



GHIBLI'DE OLAYLAR OLAYLAR

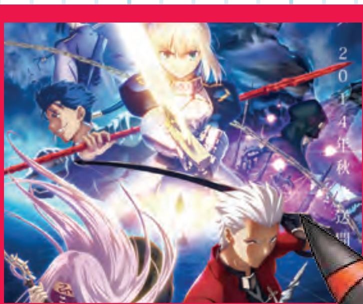
Geçtiğimiz 2 ay boyunca **Ghibli** çok konuşuldu, söylentiler "Ghibli kapanıyor"a kadar gitti.

İşin aslı şu ki, Ghibli bir yeniden yapılanmaya gidiyor ve bu yeniden yapılanma süreci boyunca yeni film yapmayacak (henüz izleme şansı bulamadığımız 2 filmi ve 1 televizyon serisi bu durumdan etkilenmiyor tabii). Ama film yapmayı tamamen bırakma ya da kapanma durumu da yok.

Şu an Ghibli'nin başındaki **Toshio Suzuki** Miyazaki'sizliğin onlar için gerçekten zor olacağını belirttikten sonra şunları söylüyor: "Sonsuza kadar film yapmamak için hiçbir nedenimiz yok. Ancak nasıl bir yön izleyeceğimizi belirlemek adına kısa bir ara veriyoruz."

YENİ ANİMELER

- Ofiste bağırdım: "Ufotable'ın **Fate/Stay Night** serisinde görsel romanın ikinci route'u **Unlimited Blade Works** kullanılacakmış, üstüne üstlük yine Ufotable, üçüncü route **Heaven's Feel**'i film yapıyormuş!!" Kimse anlamadı, üzüldüm.
- Sevenlerine müjde: **Digimon** geri dönüyor! Yeni seri ilkbaharda çıkacak ve eski seriyi devam ettirecek.
- **Knights of Sidonia**'nın ikinci sezonu Kasım'da başlıyor.
- 2015'te yeni **Dragon Ball Z** filmi geliyor. Başında da Akira Toriyama var.
- Sevilen aksiyon mangası **Gangsta.**



ve 1986 yapımı **Transformers** oyunu Mystery of Convoy anime oluyor. Önemli isimlerden oluşan Wit Studio'nun ilk animesi **The Rolling Girl** ve Sunrise mechası **Cross Ange** de yeni duyurulanlardan.

- **Kamisama Kiss** 2. sezonuna, **Working** de 3. sezonuna kavuşuyor.



KISA HABERLER

- Kickstarter kampanyası **Robotech Academy** maalesef iptal edildi.
- **Under the Dog** isimli fazlasıyla ilgi çekici, bilimkurgu bir anime için Kickstarter kampanyası başlatıldı. Sayfasına bir giriniz.
- Serinin sonunda **One Piece** hazinesinin "yolda yaşadıkların" çıkmasından korkan 1P'ciler rahat bir nefes alabilir. Oda-sensei "somut bir ödül vermezsem haksızlık olur" diyor.
- Oda-sensei spoiler vermemesi koşuluyla kanserli bir çocuğa **One Piece**'in sonunu söyledi. Adamsın Oda!
- Kill Bill'in iki filmini birleştiren **The Whole Bloody Affair** filminde, ilk filmdeki anime sahnenin daha uzun bir versiyonu bulunacak.
- **Mysterious Girlfriend X**'in mangası bu ay bitiyor. **Silver Spoon** ise bir süre daha seyrek bir şekilde çıkacak.
- Hoş bir ankette "babanız olmasını isteyeceğiniz anime karakteri" soruldu. Naruto'dan **Minato** bayağı bir farkla birinci oldu. Onu Dragon Ball'dan Son Goku, Sword Art Online'dan Kirito, Bleach'ten Isshin ve Clannad'dan Akio takip etti.
- En "güçlü" anime robotları oylamasını **Gurren Laggan** kazandı. Doraemon, Ideon, Turn A Gundam ve Gunbuster ilk beşte yer alan diğer isimler.
- En "zeki" anime karakterleri oylamasında Code Geass'tan **Lelouch** birinci sırada yer aldı. Death Note'tan Light, Detective Conan'dan Conan, Kuroko No Baske'den Akashi ve No Game No Life'tan Shiro sırasıyla onu takip etti.
- Sırada en sevilen anime çiftleri anketi var. Sword Art Online'dan **Kirito x Asuna** birinci geldi. Monogatari'lerden Araragi x Senjougahara ikinci, A Certain'lardan Kamijo x Misaka da üçüncü sırada yer aldı.



2014 BATI AFRİKA EBOLA SALGINI

KORKMAYA BAŞLAYALIM MI?

Haberlerde duymuşsunuzdur, bir Ebola salgını muhabbetidir gidiyor. Nereden geldi bu Ebola, ne yapar, nasıl korunuruz, çoğumuz bir şey bilmiyoruz. Korkmak yerli mi, yersiz mi? Gelin şu ana kadar bilinenleri net bir şekilde masaya yatıralım.

EBOLA NEDİR?

Ebola, hakkında benim bile espri yapasım gelmeyen bir hastalık. Öncelikle terimleri doğru kullanalım: "Ebola" hastalığın adı değil, hastalığa neden olan virüsün adı. Hastalığa ise **Ebola Virüsü Hastalığı** veya **Ebola Ateşi** deniyor. Virüs insanlarda ve diğer primatlarda ölümcül derecede etkili. Kan veya vücut sıvılarına temas yoluyla iletiliyor ve bünyeye yerleşmesinden birkaç gün sonra ateş, kusma, ishal, kızarıklıklar ve kanamalarla boy göstermeye başlıyor. Hastalığa yakalanan insanlarda ölüm riski %50 ile %90 arasında değişiyor.

NASIL ÖNLENİR?

Şimdilik kabul görmüş Ebola aşısı diye bir şey yok. Yani hastalığı kapmadan önce yapabileceğiniz tek bir şey var: Temkinli olmak. Hastalık insanlara ve hayvanlara fiziksel temas yoluyla bulaştığı için, herkese temas etmemeye çalışabilirsiniz.

Ebola virüsü ısı ve alkol ile öldürülebiliyor. Beş dakika kaynatılan suda virüsten hiç eser kalmıyor, fakat tabii bu yöntem yalnızca suyun ve diğer hijyen koşullarının rahatça bulunabildiği yerlerde etkili. O yüzden de Ebola salgınları tarih boyunca hep Afrika civarlarında ortaya çıkmış.

SON DURUM

Şu an gündemde olan Batı Afrika Ebola salgını vakası tarihte görülen en büyük Ebola salgını. 2014'ün Mart ayında Gine'de ortaya çıkan salgın, Afrika'dan başka kıtalara giden yolcular üzerinden dünyaya yayılarak, 8 Ağustos 2014 tarihinde Dünya Sağlık Örgütü tarafından uluslararası bir salgın olarak kabul edilmiş durumda. **Şu ana kadar 1500 civarında ölüm raporu var** ve hastalık dünyanın değişik noktalarında görülüyor.

Söylentilerin aksine şimdilik Türkiye'de Ebola virüsü görülmedi. Birkaç şüpheli vaka oldu, fakat bunların Ebola olmadığı ortaya çıktı. Ancak tüm dünya diken üstünde. Bazı devletler ve havayolları, başta Gine ve Liberya olmak üzere birçok Batı Afrika ülkesinden geçen yolcuları reddedip, karantinaya alıyor. Liberya'da devlet, polis gücüyle 15 bin kişiyi zorunlu karantina bölgesine hapsetmiş durumda.

Bir yandan tehlikeli nüfuslar arasında hastalığın yayılması önlenmeye çalışılırken, gelişmiş ülkelerde ise hızla hastalığa potansiyel çareler aranıyor. An itibarıyla en çok ilgi çeken tedavi ihtimallerinden birisi, ZMapp adında deneysel bir ilaç. İlk insan deneylerini geçtiğimiz ay gönüllü Ebola taşıyıcıları üzerinde gerçekleştiren ilaç, verildiği hastalar iyileşip hastalıktan kurtulduğu için ilgi çekiyor. Fakat uzmanlar henüz kesin bir şey söylemek için erken olduğunu, o hastaların ilaç olmadan da iyileşmiş olabileceğini belirtiyor.

Umut vadeden bir başka ilaç ise TKM-Ebola adında bir RNA bileşiği. Bunların dışında Favipiravir adında bir ilaç ve östrojen reseptörlerini tıkayan klomifen ve toremifen maddelerinin hastalığı yavaşlatarak, bağışıklık sisteminin virüse yetişme olasılığını artırabileceği düşünülüyor.

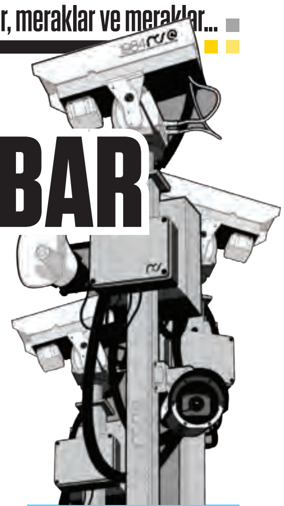
Dünya Sağlık Örgütü, koşullar göz önüne alındığında, bu salgın dahilinde henüz etkinliği kanıtlanmamış potansiyel çözümlerin denenmesini etik kabul ediyor, çünkü potansiyel tedaviler olsa da Ebola Ateşi'nin henüz kesin bir çaresi yok.



Ebola virüsü hastalığına yakalanan insanlarda ölüm riski %50 ile %90 arasında değişiyor

Dünyada gözler Batı Afrika'ya çevrilmiş durumda. Alınan sert önlemlere rağmen hastalıkla yeterli seviyede mücadele edilemezse ileriki aylarda durum daha da çirkinleşebilir. **Türkiye'de yaşayanlar için şimdilik bir risk yok gibi görünüyor**, ama "bana bir şey olmaz" diye düşünmemek, bencilce davranmamak lazım. Hastalık yayılmaya devam ederse eninde sonunda ucu herkese dokunacaktır. O yüzden bilinçlenmeye devam etmeli, temkini elden bırakmamalıyız. Panik yapmayalım, ama bilgisiz de kalmayalım. **-Erim**





GMAIL'DEN POLİSE İHBAR

ALGORİTMALAR HERKESİ İZLİYOR

Yine Google, yine bir gizlilik ihlâli vakası... Bu seferki biraz tartışmalı. Durum şu: 1994 yılına ait bir cinsel saldırı suç kaydı bulunan 41 yaşındaki bir ABD vatandaşı, Gmail hesabından bir arkadaşına çocuk istismarı içeren görüntüler gönderiyor. Google'ın yapay zekâsı adamın e-postalarını tararken bu dosyalara rastlıyor, Google yetkilileri durumu polise bildiriyor ve adam tutuklanıyor.

Esasen ortada şaşılacak bir durum yok. Google hesabı açmadan önce imzaladığınız sözleşmeyi okursanız görebilirsiniz ki Google, hesabınız üzerinden yaptığınız neredeyse her şeyi izleyeceğini ve kaydedeceğini belirtmiş. Nisan 2014'te güncellenen gizlilik sözleşmesi, otomatik bir sistemin kullanıcıların tüm içeriğini (e-postalar dahil) taradığını açıkça ifade ediyor. İzlenmek istemiyorsanız Google hizmetlerini kullanmayacaksınız, bu kadar basit. Hatırlatalım ki Google sizin internette hangi içerikleri takip ettiğinizi öğrenip karşınıza buna göre reklamlar çıkararak para kazanan özel bir şirket. Hakkınızda her şeyi öğrenmek, deyim yerindeyse sizi sizden iyi tanımak gibi bir iş modeline dayanan bir şirketin gizliliğinize saygı duymasını beklemeyin.

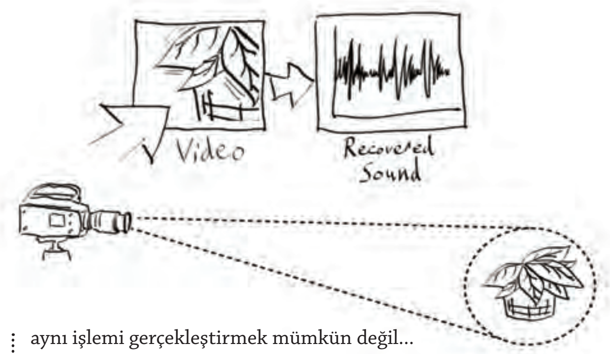
İnsanlar şimdi şu soruyu soruyor: Çocukları korumak tamam da, sonuçta her şeyimiz taranıyorsa, Google istediği başka kriterlere göre de ihbarda bulunamaz mı? Elbette e-postalarınız yine otomatik sistemler tarafından taranıyor olacak; Google çalışanlarının oturup her gün milyonlarca e-postayı okuması mümkün değil. Ama ya günün birinde başka tür içerikler de suç kapsamına girerse? Google deyip duruyoruz ama Dropbox, Facebook ve Microsoft gibi diğer firmaların da benzer teknolojiler kullandığı biliniyor. Servis sağlayıcılarımızın internet polisliğine soyunması beklenmedik bir gelişme değil, ancak ne kadar yasal ve etik olduğu tartışılır. **-Erim & Eren**



NASIL ÇALIŞIYOR?

Çocuk istismarı görüntülerinin dağıtımına engel olmak için kullanılan başlıca teknolojilerden biri Microsoft tarafından geliştirilen PhotoDNA. Bu yazılım, görüntülerin bir nevi parmak izini çıkarıyor. Yeniden boyutlandırma veya renk değişimi gibi işlemler görüntünün parmak izini değiştirmiyor, dolayısıyla önceden hesaplanmış bir parmak iziyle karşılaştırılarak kopya resimler eşlenebiliyor.

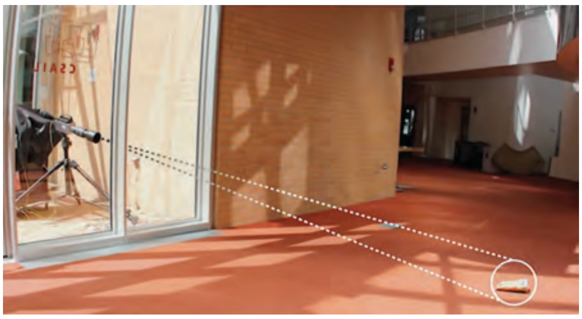
CİPS PAKETİN SENİ ELE VERİYOR



GÖRÜNTÜDEKİ TİTREŞİMDEN SES DALGASINA

MIT, Microsoft ve Adobe'deki araştırmacılar, bir video kaydındaki nesnelerde yakalanan çok ufak titreşimleri analiz ederek ses sinyaline dönüştürebilen bir algoritma geliştirdi. Yapılan deneylerin birinde, ses geçirmez camın ardından yapılan kayıtta 4,5 metre mesafedeki bir cips paketinde yakalanan titreşimler anlaşılır konuşmalara dönüştürüldü. Başka deneylerdeyse alüminyum folyo, su yüzeyi, hatta bitkilerin yaprakları kullanıldı. Görmeden inanmam diyorsanız kaydı şurada: ***http://tinyurl.com/ogzdtcips***

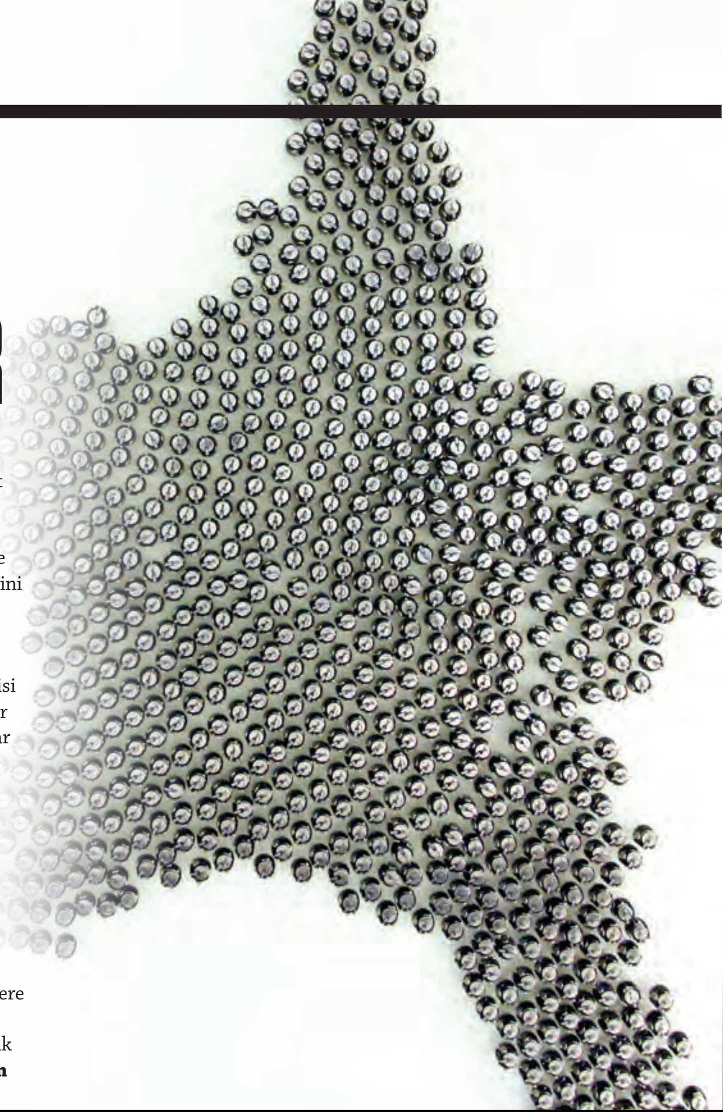
MIT'den Abe Davis şöyle diyor: "Ses dalgaları bir nesneye çarptığında o nesnede titreşimler meydana getirir. Titreşimlerin yarattığı görsel sinyaller çıplak gözle tespit edilemediği için insanlar o bilginin orada olduğunun farkına varamıyor."



Bu işlem video kaydındaki fps değerinin ses sinyalinkinden yüksek olmasını gerektiriyor. Yapılan ilk deneylerde 2000-6000fps arası kayıt alabilen özel kameralar kullanılmış. Bu da demek oluyor ki sıradan 60fps'lik kameralarla aynı işlemi gerçekleştirmek mümkün değil... mi acaba? Araştırmacılar onun da çaresini bulmuş. Bu tip kameraların sensörlerinde görülen ve "jöle efekti" (rolling shutter) olarak bilinen davranıştan faydalanarak algoritmada bir geliştirme yapmışlar. Bu yolla elde edilen sesin kalitesi düşüyor, ancak yine de iş görüyor.

Aslında bu ilk kez karşımıza çıkan bir teknik değil. Örneğin yıllardan beri Beyaz Saray'ın camlarında lazer mikrofonların önünü kesmek amacıyla titreşim yayan ufak cihazlar olduğu söyleniyor. Lazer mikrofonların geçmişiyse ta 1947'ye kadar uzanıyor. Rus mühendis Léon Theremin tarafından 40'larda yıllarda icat edilen Buran sistemi, uzak mesafeden bir pencere camında algılanan titreşimleri sese dönüştürebiliyordu. Rus gizli servisi KGB'nin öncülü NKVD bu yöntemle Moskova'daki İngiliz, Fransız ve Amerikan büyük elçiliklerini dinlemişti. **-Eren**

BİRLİKTEN DOĞAN KUVVET: KİLOBOTLAR



BİN TANE ROBOT ŞEKİLDEN ŞEKLE GİRİYOR

Küçücükler! Çok sayıdalar! Her yerdeler! Hayır, kardeşimin sinir bozucu arkadaşlarından bahsetmiyorum. Harvard Üniversitesi'nin yaptığı kımıl kımıl, ürpertici küçük robotlardan bahsediyorum. Bildiğiniz gibi Harvard Üniversitesi, 7/24 "tuhaf bir şey yapasım var, ne yapsam acaba" diye düşünen insanların toplandığı bir yer. Kendileri bütün gün "tuhaf projesi olan var mı abi ya" diye geziniyor ortalıkta. Bu sefer yine hedefi on ikiden vurmuşlar.

Yaptıkları bin tane küçücük robot, verilen komutlara göre birlikte hareket edip organize olarak emirleri yerine getirebiliyor. Bu "Kilobotlar" tek başına çok etkili değil, hatta yalnız kaldığında yolunu şaşırıp kayboluyor. Ama bir araya geldiklerinde birbiriyle iletişim kurarak, kendilerini ayarlayabiliyorlar.

Robotlardan her biri iki ayak üstünde durup, içindeki bir motor sayesinde titreyerek, titreyen cep telefonunun masada yürümesi misali hareket ediyor. Önce dört robot yan yana durup "çekirdek" yapıyı oluşturuyor. Sonra diğerleri bu çekirdeğin etrafına yerleşerek, verilen komutlara göre değişik şekillere girebiliyor. Tek başına yerini algılayamıyor ama, hepsi komşu robotlara göre nerede olduğunu biliyor.

Projenin başındaki bilgisayar mühendisi Michael Rubenstein'a göre bu tür robotlar gelecekte koşullara adapte olabilen yapılar oluşturmak için çok faydalı olabilirmiş. Gerektiğinde bir sopa, gerektiğinde bir çember şekli oluşturabilen robotlar geliştirilirse, ileriki yıllarda bu tür robotlarla planlanmamış anlarda yapılar inşa etmek mümkün olabilir. Örneğin kampa gidip yanınıza bir kasa dolusu kilobot alıyorsunuz. Çadır lazım oluyor, çadır oluyorlar. Sonra sopa lazım oluyor, sopa oluyorlar... Şimdilik işlerin o seviyelere ulaşmasına daha çok var ama projenin genel yönü bu. E ne diyeyim, ben de küçük robotlardan kaykaya hayır demem! **-Erim**



AKILLI DÖVMELER

ALNIMIZIN TERİYLE ELEKTRİK ÜRETECEĞİZ

Ne yalan söyleyeyim, dövmelerle aram iyi. Dövme mürekkebi, yıllardır bir virüs gibi bütün vücudumu ele geçirme yolunda ilerlerken, o dövmelerle pratik bir amaca hizmet edemiyor olmak arada bir aklıma takılırdı. Neyse ki Kaliforniya Üniversitesi'ndeki canım arkadaşlarım yakınmalarımı duymuş, terden elektrik üretebilen bir dövme yapmış. Canlarım ya.

Sağlıklı bir insan terlediğinde, terinin içinde laktat dediğimiz maddeden bulunur. Sporcularda laktik aside dönüşen bu maddenin kandaki seviyesi ölçülerek, atletin kendini ne kadar zorladığı, nasıl beslendiği, veya böbreklerinin ne kadar sağlıklı çalıştığı anlaşılabilir. Fakat bu testleri yapmak çok kolay değil. Sonuçta o kadar kan almak, test yapmak, sonuçların çıkmasını beklemek gerekiyor. Ama Joseph Wang ve ekibi süreci kısaltmanın yolunu bulmuş. Deriye yapıştırılan akıllı dövmenin içinde gerçek zamanlı bir laktat ölçer ve bir de biyo-pil var. Laktat sensörü enzimin içindeki elektrolitleri toplayıp biyo-pil sayesinde bunlardan elektrik üretebiliyor.



Fakat hemen öyle gaza gelmeyin arkadaşlar. İki damla terlediniz diye Electro olmayacaksınız. Cihaz şimdilik birkaç milimetre boyunda ve yalnızca 4 mikrowatt enerji üretebiliyor. Yani bütün vücudunuzu akıllı dövmelerle kaplasanız bile bir akıllı telefonu şarj edebilmeniz için dövmenizin bunun yüzlerce katı enerji üretebiliyor olması gerekecek. Fakat araştırmacılar umutlu. Şimdiki haliyle bile kol saati gibi basit cihazları çalıştırabilen araştırmacılar, sistemin daha değişik şekillerde uygulanmasıyla kullanım alanlarının artacağını düşünüyor. Bence fikir çok güzel, kalıcısını yaparlarsa ben vücuduma yaptırırım. Yeter ki ejderha veya dikenli tel şeklinde olmasın ve şu diyalog yaşanmasın:

- Dövmelerinin anlamı ne?

- Anlamı yok, sadece telefonumu şarj etmeye çalışıyorum! **-Erim**

KAFESTEN ÇIKALIM MI?



GÜVENLİ, TARAFSIZ VE ÖZGÜR BİR DİJİTAL YAŞAM İSTEYENLER İÇİN DATA'DA YENİ BİR BÖLÜM BAŞLIYOR

Dünyanın sonu geldi! Google bizi izliyor, Microsoft bilgisayarımıza giriyor, devletler her şeyi yasaklıyor. Siteler mahkeme kararıyla kapalı, proxy'ler kapış kapış gidiyor, IP adreslerimiz orta malı olmuş durumda, oturduğumuz yerden tutun en yakın arkadaşlarımıza kadar özel hayatımızın her detayına ulaşılabiliyor... Herkes sığınaklara! Kaçın! Önce kadınlar ve çocuklar! USB belleğinize yalnızca ihtiyacınız olan şeyleri koyun ve kaçın!

Elbette yine her zamanki gibi akıllı bıdıklık ediyorum dijital savaşçılar. Fazla panik yapmaya gerek yok, ama hey, burada bahsettiğimiz şeyler aslında doğru. İnternet günümüzde bir insanın erişebileceği en büyük, en kapsamlı bilgi ağı ve bize sorarsanız bu ağa güvenli, kesintisiz ve yasaksız bir şekilde ulaşabilmek herkesin hakkı.

Bilgisayar ve diğer teknolojik cihazların artık bedenimizin bir uzantısı haline geldiği, hepimizin çevrimiçi bir varlığının söz konusu olduğu günümüzde, bu sistemlerin güvenli ve tıkırında çalışması, ağın gücünü yasaklamaya ve kısıtlamaya çalışan güçlerden korunmayı bilmemiz, bizim için büyük önem taşıyor.

Ülkemizde erişimi engellenen web adreslerinin sayısı her geçen gün artarken (engelliweb.com'a göre an itibarıyla 51.043) yeri geliyor YouTube gibi yaygın hizmetler dahi aylar boyunca erişim dışı bırakılabiliyor. Buna rağmen birçoğumuz halen proxy nedir, VPN ne işe yarar, internette kimin ne yaptığını kimler nasıl görebilir, tam olarak bilmiyoruz.

Baskı, cehalet ve yasakların kol gezdiği bu günlerde, sizi haklarınızdan haberdar etmek, güvenliğinizi sağlamak ve biraz daha özgür kılmak amacıyla bu köşeyi hazırladık. Tüm bunlar biraz dikkat ve özen gösteren herkesin kolaylıkla sorumluluğunu alabileceği konular. Bu sayımızla beraber, dijital okyanuslarda özgürlük rüzgârlarına yelkenlerimizi sizinle birlikte açmaktan büyük gurur duyuyoruz!
-Erim

BASİT AMA ETKİLİ: STARTPAGE.COM

Kabul edelim: Gizliliğimize saygı duymaması bir yana, Google harika bir arama motoru. Yiğidi öldür hakkını yeme şimdi. Basit, net, ücretsiz ve aradığımız sonuçları buluyor.

Peki ya Google'ın radarına takılmadan hizmeti kullanmanın bir yolu olsaydı? Arkadaşlar, StartPage.com ile tanışın. Bilgisayarınıza hiçbir cookie yüklemeden, IP adresinizi takip etmeden, SSL şifrelemesi üzerinden çalışan StartPage, sizin için arattıklarınızı Google'a gönderip sonuçları size gösteriyor. Yani siz Google ile hiç muhatap olumuyorsunuz, StartPage sizin için aracı oluyor. Bu sayede hiç reklam görmeden, ilgi alanlarınız takip edilmeden, yüklediğiniz içerik taranmadan aramalarınızı yapabiliyorsunuz. Aramalarınızın sonuçları Google'dan geldiği için size yansıyan bir fark yok, yine aynı sonuçları görüyorsunuz. Tek fark, bu sefer siz Google'ı görürken, Google sizi göremiyor. StartPage tamamen ücretsiz ve internet özgürlüğünde önemli bir isim olma yolunda ilerliyor.

Ben şahsen tarayıcımın açılış sayfasını Google.com'dan, StartPage.com'a değiştirdim ve son derece memnunum. Hiçbir eksisini görmüyorum, size de tavsiye ederim.



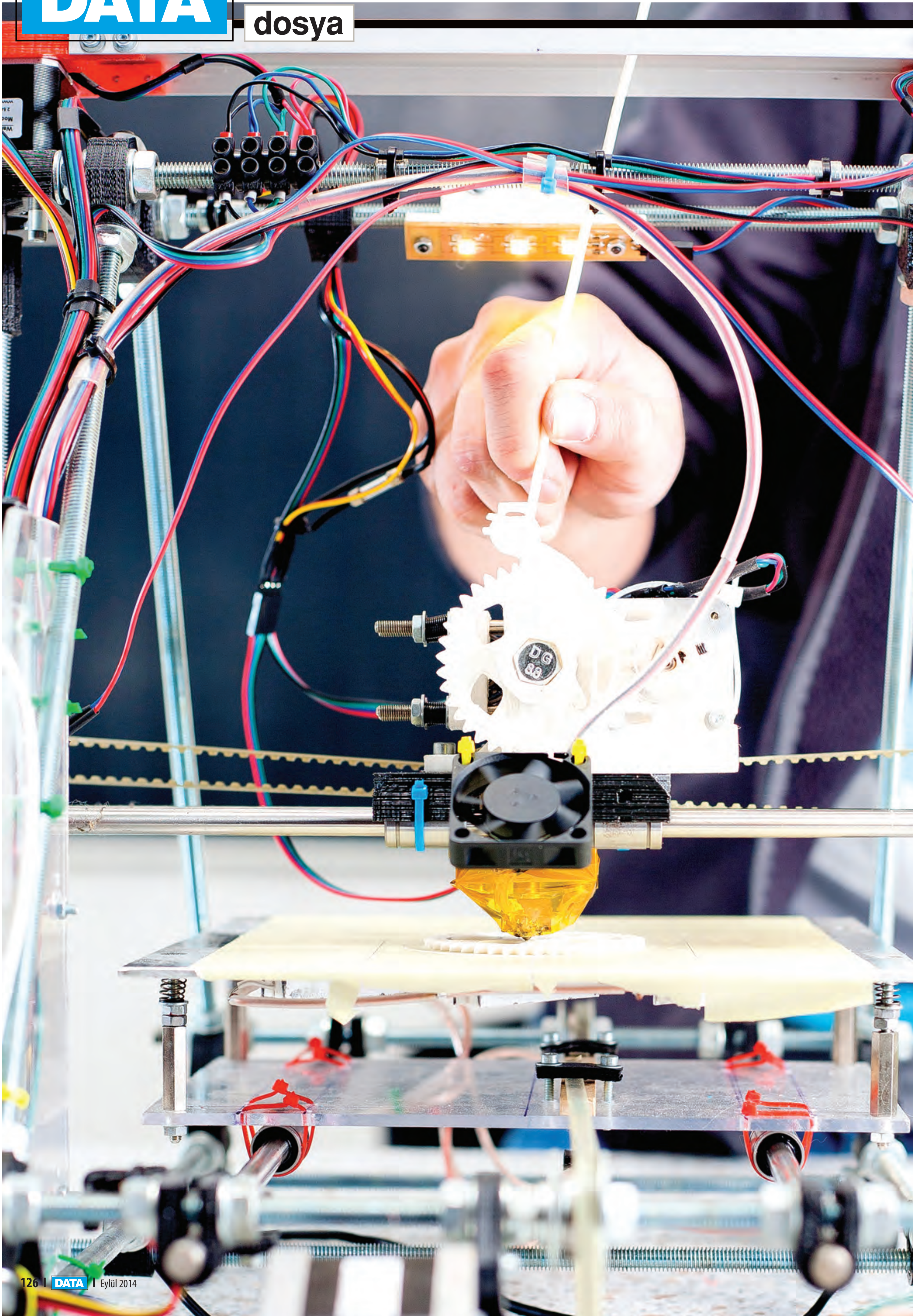


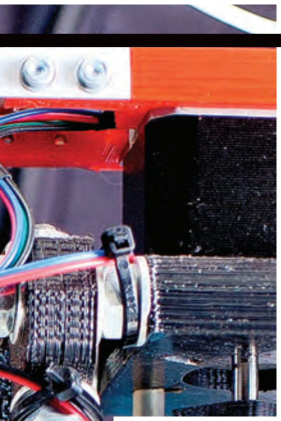
PATATES SOĞAN! TOR AĞINA SIZILDI

Önümüzdeki aylarda daha yakından bakacağımız TOR (The Onion Router) sistemi, kullanıcıların interneti tamamen anonim bir şekilde gezmelerini sağlayan hizmetlerin başında gelen isimlerden. Fakat geçtiğimiz günlerde TOR yetkilileri, ünlü sistemin kırılmış olabileceğini açıkladı. Söylediklerine göre, kimliği bilinmeyen bir grup, TOR kullanıcılarının kim olduklarına ve hangi sitelere girdiklerine dair bilgilere ulaştı. Durum netliğe kavuşana kadar hizmete fazla güvenmemenizi önermek durumundayız.

ÖZGÜR, GÜVENLİ, TARAFSIZ İNTERNET İÇİN BULUŞUYORUZ

İnternetin kıymetini anlayan ve ağın özgür kalmasını isteyen sorumlu insanların katılımını bekleyen Internet Ungovernance Forum, 4-5 Eylül tarihlerinde Bilgi Üniversitesi Santral Kampüsü'nde gerçekleşecek. İnternette sansür, tekelleşme, tarafsızlık gibi konular hakkında fikirlerin paylaşılması, tartışma olması, çözüm önerileri getirilmesi amacıyla bir araya gelen faaliyete Oyungezer de katılacak. Sizi de orada görmek isteriz! Gelin bizimle takılın, merhaba deyin!





3B YAZICILAR

BANA GERÇEKLERİ BAS DOSTUM, SADECE GERÇEKLERİ

-Erim Bilgin

Heyecan, heyecan. Ne olduğunu kimse anladı mı? Bir anda hayatımıza "3D printer" diye bir alet girdi. Ama aynı zamanda girmedi. Ne? Nasıl? Kendimi otobanda arabaları kovalayan şaşkın bir köpek gibi hissediyorum. Teknolojiyle en içli dışlı olanlarımız bile bu 3B yazıcıların varlığını anca duymakla kaldık. Sözde bir 8-9 yıldır her yerde 3B yazıcı var. Ama evinde bu cihazlardan olanınız var mı? Daha ilk kartuşunuzu bitirdiniz mi? KAÇ PARA KARDEŞİM BİR 3B YAZICI?!

Öhöm. Yani demem o ki, nerede abi bu her yerde bahsi geçen yazıcılar? Yok efendim millet ev basıyormuş, yok organ basıyormuş, silah basıyormuş, araba basıyormuş? Ben daha TOST basamadım be! Nerede benim fütüristik geleceğim! Haklarımı istiyorum! Canıma tak etti artık. Gelin, bu yazıda 3B yazıcıları aramaya çıkalım. Nerede bulunur, ne kadara bulunur, gerçekçi olarak ne yapabilir, almak akıl kârı mı, öğrenelim. OF, içim şişmiş valla! Hadi.

ÖNCE BİRAZ TARİH DERSİ

Aslında teknik olarak 3B yazıcılar 1984'ten beri var (George Orwell'ın *1984*'ünde yoktu ama). 3D Systems şirketinin çalışanı Chuck Hull tarafından geliştirilen temel 3B basım teknikleri, günümüzde hâlâ aktif olan basım tekniklerinin prensipleriyle çalışıyordu. "*3D printer*" tabirinin ilk kullanımı ise 1990 yılında ortaya çıkıyor. 90'lara geldiğimizde, artık birçok plastik üründe 3B yazıcı teknolojileri kullanılıyor, fakat cihazlar henüz son derece teknik işlere yönelik tasarlandığından fabrika ortamları dışında görülemiyordu. İşler 2005 yılına kadar bu şekilde gitti. 2005'te ise her şeyi değiştiren **RepRap** projesi ortaya çıktı. İngiltere'nin Bath Üniversitesi'nden Dr. Adrian Bowyer'ın başlattığı projenin amacı, evde yapılabilecek ve kendi parçalarını basabilecek açık kaynaklı bir 3B yazıcı tasarlamaktı. Başarılı da oldu. Bir anda, 3B yazıcı konsepti binlerce teknoloji meraklısının ulaşabileceği bir şey haline geldi, ve işler oradan sonra patladı...

Hull'ın tasarımlarını geliştirmeye kararlı yüzlerce tasarımcı dünyanın dört bir yanından notlarını karşılaştırıp kendi cihazlarını yaratmaya başladılar. Kısa sürede kendinden daha gelişmiş versiyonlar basabilen cihazlar yaratıldı ve oradan sonra 3B yazıcıların evrimi yokuş aşağı yuvarlanan bir kartopu etkisiyle gittikçe hızlandı.

Günümüzde cihazlar materyalleri üst üste kaynaştırarak veya heykeltraşların yaptığı gibi büyük parçaları doğru yerlerden keserek sonuç materyalleri üretebiliyor. Bu iki genel metodun da alt sınıfları var: Mesela eritilerek uzatılabilen materyallerde bu teknik uygulanabiliyor veya metal alaşımlar granül halinden birleştirilerek bütün hale getirilebiliyor. Lazerle kesmekten tutun, ince katmanların üst üste eklenmesine kadar, cihazlar üç boyutlu nesneler oluşturmanın neredeyse her yolunu uyguluyor.

3B yazıcı piyasası ise gerçekten biraz garip bir halde. Tanıdığınız neredeyse hiç kimsenin evinde bir 3B yazıcı olmamasına rağmen, her yıl onlarca yeni model piyasaya çıkıyor. Her model de bayağı işlevsel, şık, kendine has artıları ve eksileri olan büyük projeler. 3B yazıcı fuarları düzenleniyor, bu teknoloji üzerine milyon dolarlık şirketler kurulup batıyor, ve cihazlar genel olarak inanılmaz ilgi çekiyor. Özellikle CES 2014'te o kadar çok cihaz tanıtıldı ki insan merak ediyor: "Bütün bu 3B yazıcılar satılıyorsa, neden hiçbirimizde yok?"

İşte endüstrinin en büyük ikilemi de burada: 3B yazıcılar henüz sadece meraklılarına hitap edebilecek düzeyde. Mühendislerin ve hobicilerin inanılmaz ilgisini çekiyor ve şirketler neredeyse tamamen bu kesimler üzerinden iş yapıyor, ama bir yandan da cihazları genel tüketici pazarına ulaştırmak için durmaksızın çalışılıyor. O zamana kadar 3B basım pahalı, karmaşık ve erişimi zor bir teknoloji olacak.

"PEKİ BEN NE YAPABİLİRİM?"

Şimdilik mi? Çok zengin değilseniz, fazla bir şey değil. Acı gerçek şu ki arkadaşlar, günümüzde henüz öyle araba, dijital cihazlar falan basabileceğiniz bir kullanıcı modeli 3B yazıcı yok. Daha ilk sayfalardan böyle şevkinizi kırmak istemezdim ama gerçekleri en baştan ele almak zorundayız. Şu anda piyasadaki ev tipi cihazların hepsi en fazla basit şekiller ve oyuncak tadında nesneler yapabiliyor.

Biliyorum, biliyorum, haberlerde uçak yapabilen yazıcıları falan okudunuz. Evet, bu cihazlar var. Saf elementleri birleştirip kendi alaşımlarını hazırlayabilen yazıcılar bile mevcut. Ama sıkıntı şu ki o cihazlar milyonlarca dolarlık etiketlere sahip ve genelde bir hangar boyutunda oluyor. Tüketici modellerinde eskiden fiyatları 20.000 dolar →

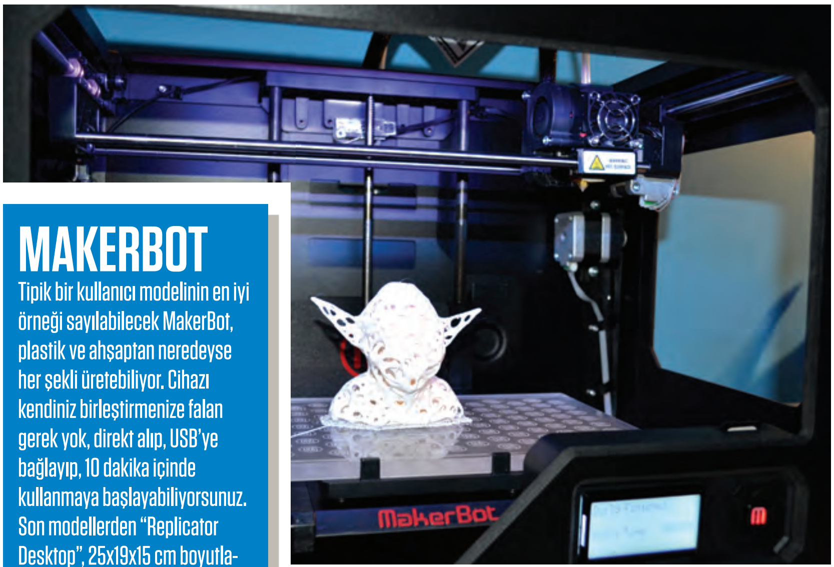
REPRAP

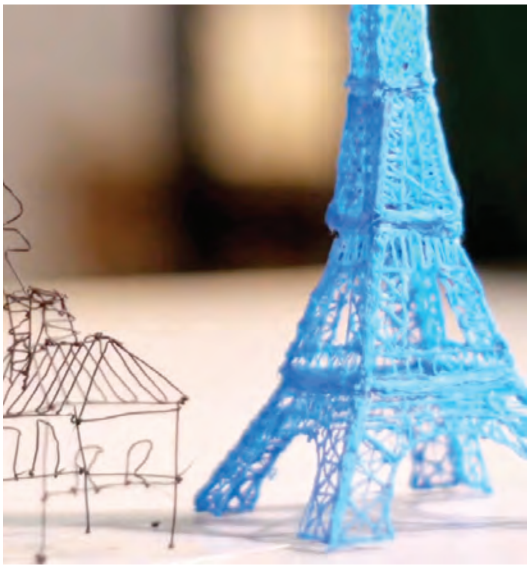
Bu teknolojinin tüketici katındaki gelişimine en çok katkısı bulunmuş, "3B yazıcıların babası" sayılabilecek RepRap'ı duymuşsunuzdur. RepRap gerçek anlamda da "3B yazıcıların babası" çünkü kendini üretebiliyor! Hatta ürettiğiniz "çocuk" RepRap'i kullanarak bir tane daha üretip ilk yaptığınız modeli dede yapabilirsiniz, o da böylece çocuğunun mürüvvetini görmüş olur.

Tam anlamıyla "serbest kaynaklı donanım" felsefesine inanan RepRap projesinin bütün spesifikasyonları GNU lisansı altında yayınlanmış durumda. RepRap'ın en güzel özelliği, metal parçalar ve devreler basabilmesi. Şu anda metal basabilen tek tüketici ürün serisi bu. Gerçek anlamda bu konulara yatkın biriyseniz, RepRap'ın yapımını internetten öğrenip kendiniz yapmayı deneyebilirsiniz.

Aynı zamanda kendi RepRap'ınızı kurmanız için gereken parçaları, nispeten daha basit birleştirebileceğiniz şekilde satan kuruluşlar da mevcut. Bu şekilde toplayacağınız bir RepRap'ı yaklaşık 1500 dolar civarına edinebilirsiniz.

Thingiverse.com gibi sitelerde açık kaynaklı donanım tasarımları inidip, tamamen özgür ve ücretsiz bir 3B basım projesine girişmeniz mümkün. Kolay değil, ama mümkün.





MAKERBOT

Tipik bir kullanıcı modelinin en iyi örneği sayılabilecek MakerBot, plastik ve ahşaptan neredeyse her şekli üretebiliyor. Cihazı kendiniz birleştirmenize falan gerek yok, direkt alıp, USB'ye bağlayıp, 10 dakika içinde kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Son modellerden "Replicator Desktop", 25x19x15 cm boyutlarından küçük her şekli basabiliyor. Mobil uygulamalarla birlikte basım sürecini telefonunuzdan izleme gibi ek özellikler de sunuyor. Nispeten hızlı çalışan ve fazla uğraştırmayan bir model olarak çok popüler. 2.900 dolar civarında satışa sunuluyor.

3DOODLER

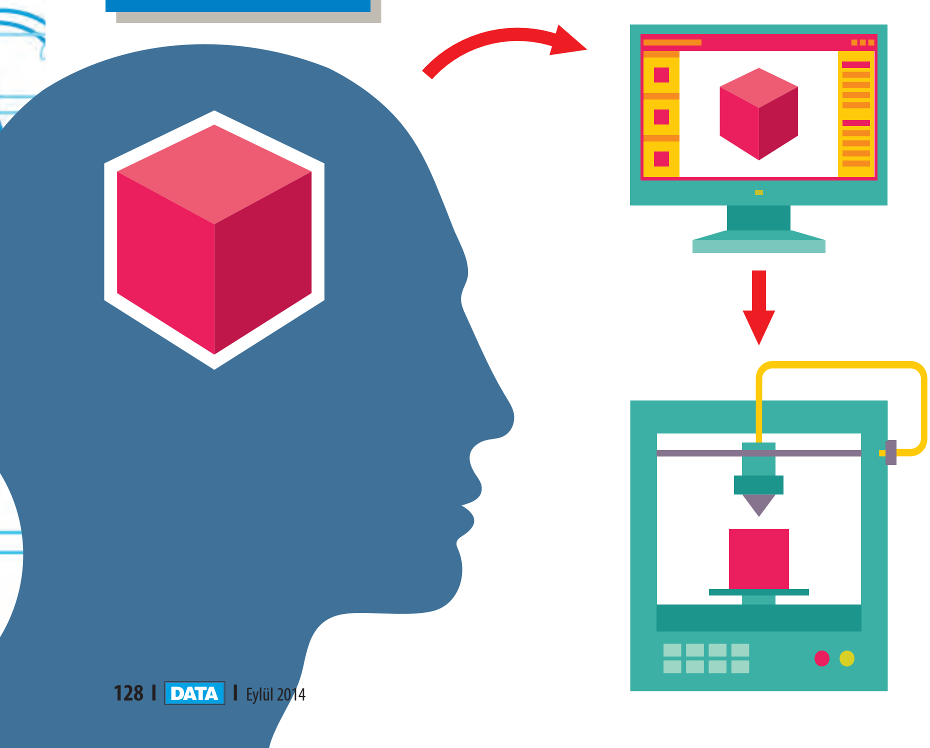
Cihazların çoğu az çok birbirine benzer şeyler yapıyor ama 3B yazıcı teknolojisiyle nelerin mümkün olduğunu en iyi gösteren aletlerden biri sanırım bu. 3Doodler, klasik anlamda bir 3B yazıcı değil. Ama teknik olarak öyle. 3Doodler bir kalem arkadaşlar. Ama üç boyutlu nesneler "çiziyor". Evet, hızla sertleşen erimiş plastiği sayesinde yerden başlayıp yukarı doğru inşa ederek, havada şekiller çiziyorsunuz. 99 dolardan satın alınabiliyor.

> "İNSANLAR AKILLI TELEFONLARINI, BİLGİSAYAR PARÇALARINI, KIYAFETLERİNİ, HATTA ARABALARINI 3B YAZICILARDAN BEDAVAYA İNDİRDİKLERİ DOSYALARLA ÜRETEBİLİR HALE GELİRSE NELER OLACAĞINI BİR DÜŞÜNÜN."

→ civarında gezen modeller bugün 1.000 dolar seviyelerine inmiş durumda ki bu muhteşem bir şey, ama asıl etkileyici tasarımları basabilen cihazlar henüz ulaşabileceğimiz yerlerde değil. Eğer bir servetiniz varsa ve arka bahçenizde hangar büyüklüğünde bir projeye yer verebileceğinizi düşünüyorsanız sizi hiç tutmayayım (ve lütfen benimle arkadaş olun), ama bizim gibi ölümlüler için şimdilik ancak düdük basan yazıcı satılıyor. İşte şu anda bir 3B yazıcı almaya karar verirseniz karşınıza çıkacak sorunlar:

SORUN #1: KARMAŞA

Bu dergiyi okuyorsanız, teknolojiyle aranız iyidir. Ama ne kadar iyi? 3B yazıcıların en iyileri bile henüz alıştığımız tüketici cihazlar kadar pürüzleri giderilmiş durumda değil. Bu da sık sık yazılım / uyumluluk sıkıntıları yaşayacağınız anlamına geliyor. Yer yer cihazınızın yazılımına müdahale etmeniz gerekebiliyor. Cihaza göndereceğiniz modelleri de yapmayı biliyor olmalısınız. Eğer var olan bir model dosyası indirirseniz, o model sizin cihazınızla uyumlu olacak mı? Henüz endüstri standartları oturmuş olmadığından bol bol teknik karmaşa ve yazılım kalabalığı yaşayacağınızı bilesiniz.



SORUN #2: DESTEKSİZLİK VE ENTEGRASYON

Her makine ölümü tadacaktır. Makineniz bozulduğunda ne yapacaksınız? Tamire götürmek fikri şimdilik sadece yurtdışına kargo yapmanız yoluyla mümkün. Peki ya hammaddeyi nereden bulacaksınız? Bunların hepsi şimdilik çözülmesi gereken büyük sorunlar. 3B yazıcıların en yaygın olduğu yer olan ABD'de bile insanlar bu sorunlarla boğuşurken, bizim neler çekeceğimizi tahmin bile edemiyorum.

SORUN #3: KAPASİTE

En büyük sorun bu aslında. "Büyük projeler, büyük yazıcılar gerektirir." (Bu laf böyle miydi ya Ben Emmi?) Haliyle masanızın üstüne koyabileceğiniz bir 3B yazıcının boyutları sınırlı olacağı için, basabileceği parçaların boyutları da sınırlı olacak. Bunun dışında, basabileceği azami büyüklük sınırlı olduğu gibi, asgari büyüklük de sınırlı. Yani ince detaylar ve küçük parçalar söz konusu olduğunda her makinenin o yandan da bir limiti oluyor. Ama birkaç mikronluk incelikte katman basabilen cihaz var.

Kapasite dediğimizde tek kastedilen boyutlar da değil; aynı zamanda mühendislik anlamında nelerin mümkün olduğu, kalite. Ev tipi cihazlar şimdilik çoğunlukla plastik hammade ile çalışıyor. Metal alaşımlarla çalışan cihazların çoğu profesyonel tip sayılan kocaman, pahalı modeller. Ama hey, eğer çikolatadan bir şeyler yapmak isterseniz onu yapabilen modeller var! Ciddiyim!

Ama işte maalesef en büyük sıkıntı bu malzeme olayı. Plastikten yapabileceğiniz şeylerin kullanım alanı bayağı kısıtlı. Yani şekil oluşturmak anlamında evet, tonla ıvır zıvır yapabilirsiniz ama karmaşık dijital cihazlar gibi şeyler yapmak şu anda tamamen ihtimâl dışı. Ha, plastik ile hiçbir şey yapılamaz mı, elbette yapılır. Örneğin eğer figür koleksiyonu yapan biriyseniz, bir masaüstü 3B yazıcı ile istediğiniz her 3B modelin çok güzel figürlerini inanılmaz düşük maliyetlere üretebilirsiniz. Veya basit el aletleri, yemek setleri gibi şeyler yaratabilirsiniz. Çocuklarınıza yaratıcı oyuncaklar, belki basit spor aletleri üretilebilir. Hobi ve ev hayatında kullanım anlamında bence epey ihtimâl var ama hayalleri bir gıdım büyüttüğünüz andan itibaren profesyonel kalitedeki makineler arıyor gözleriniz.

Son bir sıkıntı da hammaddelere nasıl ulaşacağınız. Normal yazıcılarımızın kartuşları artık her yerde bulunuyor ama hangi kırtasiye size 3B yazıcı plastiği satacak? Her seferinde yurtdışından mı getirteceksiniz?

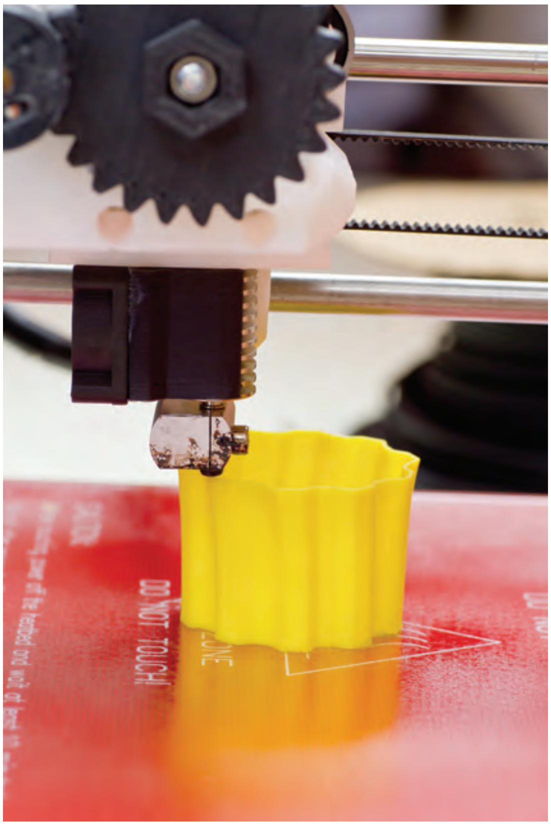
PEKİ BÜTÜN O EV BASMA, ORGAN BASMA HABERLERİ?

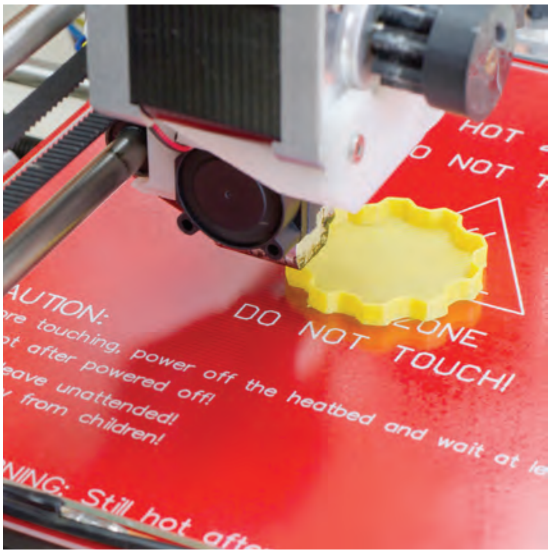
Evet arkadaşlar, bunlar yapılıyor. Ama işte sizin, benim erişimimiz olan cihazlarla değil. Teknik olarak bu cihazların hepsine "3B yazıcı" denmesine rağmen, o tabir çok geniş bir yelpazeyi kapsıyor. Örneğin sıfırdan biyolojik yapılar inşa edebilen cihazlar, mikroskopik yapılar düzeyinde çalışabilen, fakat bir yandan materyalin bozunmaya uğramasına izin vermeyecek hızda ilerleyen cihazlar, "biyomürekkep" ("*bioink*") denilen, dokuların metabolik faaliyeti için gerekli bir destek sıvısı gibi çok özel maddeler gerekiyor.

Peki gelecekte bunlar bize ulaşabilir mi? Hepsi değil. Mesela hiçbir zaman evde organik, canlı bir göz falan basacağınızı sanmıyorum. Bassak bile cerrah olmadan ne işimize yarar? Fakat değişik metal alaşımları üretip bunlara şekil verebilen cihazlar yapılırsa, mikroçiplerden tutun, endüstriyel kalitede mekanik parçalara kadar neredeyse her şeyi evde üretmek mümkün olur.

GELECEĞİ BASALIM!

Önümüzde neler olacağını hiçbirimiz tam olarak kestiremeyiz sanırım, ama 3B yazıcıların bir yere kaybolmayacağı aşikâr. Sektör henüz bebek yıllarında, yavaş yavaş yürümeyi öğreniyor. Fakat henüz teknoloji yaygınlaşmamış olsa da ekonomik anlamda başarı elde edildiğine göre bundan sonra da büyümeye devam edecek demektir. Teknolojinin çalışma prensibi "molekülleri yeniden dizmek" olduğuna göre, teorik olarak yaratamayacağı neredeyse hiçbir şey yok demektir. Şimdi bile gördüklerimiz bizi hayrete düşürüyorsa, birkaç yıl sonra neler göreceğiz kim bilir!





BUNLAR BİZİ AŞAR: KULLANIM ALANLARI

Endüstriyel kalitedeki cihazlar hangi alanlarda kullanılıyor, günümüzde neler yapılabiliyor?

- Bu yıl, Ocak ayında, 3B yazıcılar ilk defa uzay araçları üretmek için kullanıldı. SpaceX şirketinin Falcon 9 roketinin gövde kısmı ve dokuz motoru 3B yazıcıyla üretilmişti. Tamamen yazıcıda yapılan ilk roket motoru ise uzay kapsülü taşıyan SuperDraco motoru. Moda sektörünün artık neredeyse her alanında 3B basım kullanılıyor. En çok takılar ve aksesuarlarda tercih edilen yöntem, yer yer kumaşlarda, gözlüklerde ve ayakkabılarda da kullanılıyor.

- Teknolojinin uygulandığı en karmaşık alanlardan biri de "bio-printing" denilen, organik parçaların basımı. 2009 yılından beri bu alanda çalışmalar devam ediyor, yalnız henüz yaygın olarak kullanılmaya hazır değil. Yine de, şimdilik birkaç kişinin kaza sonucu yüzünde hasar gören kemiklerin yerine yenileri yerleştirildi. Aynı zamanda dünyanın her yerinde ihtiyacı olan insanlar ve hayvanlar için kullanışlı ve ucuz protez parçalar üretildi. Geçtiğimiz aylarda çok büyük ilgi toplayan bir operasyonda da bir hastanın kafatasının bir parçası 3B yazıcıdan çıkma plastik bir parçayla başarıyla değiştirilmişti.

- Şu anda üzerinde çalışılan yeni alanlar ise fosillerin eksik parçalarının yeniden üretilmesi ve bina basımından olay mahallinde bulunan eksik delil parçalarının tamamlanmasına kadar uzanıyor. 2012 yılında Glasgow Üniversitesi'nde gösterilen bir konsept ile kimyasal bileşikler üretilebileceği de kanıtlandı. "Kimyasal mürekkep" denilen saf maddeler yazıcının içinde karıştırılarak yeni bileşikler oluşturuldu. Bu teknoloji sayesinde, gelecekte insanların kendi evlerinde kendi ilaçlarını, vücutlarının ihtiyacı olduğu belirlenen dozda üretebilecekleri tahmin ediliyor. Kim bilir ne kadar sıkı regüle edilecektir.

- Benim en çok ilgimi çeken alanlardan biri de yiyecek. Yani, genel olarak demiyorum, 3B yazıcı ile yapılabilen şeyler arasından diyorum (ki tabii genel olarak da öyle). Şimdiden piyasada birçok çikolata basıcısı bulunuyor. Tek yapmanız gereken, içine hammadeleri koymak. Gerçi zaten o teknoloji fast food restoranlarındaki dondurma makinelerinde yıllardır vardı. Kaç kere izledim, adam yukarıdan sütü döküyordu, alttan direkt dondurma olarak geliyordu. Aynı mantık işte. Ama burada istediğiniz her şekli yapabileceksiniz. Yiyecek basımı aynı zamanda uzayda astronotlara alternatif yiyecek seçenekleri sunmak adına NASA tarafından araştırılıyor. Bu yıl bir pizza basmayı başardılar mesela. 3B yazıcı teknolojisini desteklemek için başka motivasyona ihtiyacınız kaldı mı şimdi!

Tartışmadan Olmaz Tabii!

Elbette her şey gibi 3B yazıcılar da ölümüne çekiştirilmek zorunda. Daha bu cihazlar ortada yokken bile bir gün böyle bir teknoloji geliştirileceğini tahmin eden bilimkurgu yazarları, bu tür bir değişimin toplumda nasıl etkiler yaratabileceğini düşünmüşlerdi. Konuşulan konuların başında üretim geliyor. Ürünlerin üretimi tamamen makinelere atanırsa, dünya çapında yüksek sayıda insan işsiz kalacaktır, çünkü uzun vadede 3B yazıcılar işçilerden çok daha ucuza mal oluyor.

İkinci sırada fikri mülk (intellectual property) endişeleri geliyor. Yazılım çevrelerinde korsan hizmetler çok yaygın ve büyük bir sorun. Korsan dağıtım zamanında müzik endüstrisini tamamen yeniden şekillendirmişti, oyunlarda da benzer sıkıntıları sıklıkla duyuyoruz. Şimdi insanlar akıllı telefonlarını, bilgisayar parçalarını, kıyafetlerini hatta arabalarını 3B yazıcılardan bedavaya indirdikleri dosyalarla alırlarsa, bu şirketlerin hâlinin ne olacağını düşünün. Örneğin eğer yarın öbür gün telefon üretmek artık kâr getiren bir uğraş olmaktan çıkarsa, mobil teknolojilerdeki gelişme yavaşlar mı?

Son olarak, en ciddi tartışmalardan biri silah üretimi konusunda. Günümüze kadar onlarca grup 3B yazıcı ile silah basmayı başardı. Devletler bu konuda dehşet içinde. Korsan filmlerin dağıtımını bile önleyemezken, ortalıkta herkesin indirip basabileceği silah tasarımlarının gezmesi olasılığı çoğu kişiyi korkutuyor. Önlem olarak 3B yazıcılara kısıtlamalar getirilmesi veya barut satışının kontrol edilmesi gibi olasılıklar masaya yatırılıyor.



ASUS STRIX PRO OYUNCU KULAKLIĞI



BAYKUŞ GİBİ HİSSETME ZAMANI!

Asus, yakın zamanda tanıttığı yeni serisi Strix ile karşımızda. Republic of Gamers'ın (ROG) haricinde yeni bir markayla, yeniden oyuncularla buluşmanın heyecanını yaşayan Asus, ilk olarak bu heyecanı kulağımıza bağıracak bir donanımla koyuyor ortaya.

Bu incelememizde Strix serisinin oyuncu kulaklığı olan Strix Pro'dan bahsediyor olacağım. Bu arada ufak bir bilgi; Strix, Latincede baykuş anlamına geliyor.

ŞIK TASARIM

İlk bakışta dokunma isteği doğuran, şık bir tasarıma sahip Strix Pro. Hoparlör kısımları baykuş gözleri şeklinde tasarlanmış, boynunuzdayken (ki pek esnek olmadığı için rahat olmuyor) ya da masaya koyduğunuzda hoparlör kısımlarını döndürerek güzel bir görüntü alıyorsunuz.

ROG serisinin aksine Strix serisinin genelinde kırmızı yerine turuncu bir renk hâkim ve bana soracak olursanız bu canlı renk güzel bir hava katmış. Özellikle klavyesinde şahane bir ışıklandırma var. Kulaklığa dönersek, çıkarılabilir mikrofon zaten güzel görünüyor ama istemediğiniz takdirde kullanmayabiliyorsunuz. Ayrıca inanılmaz esnek yapısı sayesinde dilediğiniz şekle giriyor.

Kafa desteğinde de markanın logosuna rastlıyoruz. Pek belirgin bir detay olmamış ama şık duruyor. Güzel bir yapıda, yumuşak ve rahat kafa desteği, minik yastıklarla beslenmiş. Ergonomik bir yapıya sahip olan Strix'in kulak yastıkları rahat ve harika bir yalıtım sağlıyor. Kocaman olmalarını ilk başta biraz yadırgamıştım ama rahat ettirdiğini ve şık göründüğünü fark edince endişelerimi geride bıraktım. Ayrıca bu yaz sıcağında bile çok az terletmesi de cabası. Yapısal olarak yakalayabildiğim tek önemli kusuru biraz ağır olması. Kafamdaki varlığı sürekli kendini hissettiriyor ve çıkarma ihtiyacı duyuyorum.

KALİTE VE TEKNOLOJİ

Kendi gelmeden önce namı gelen 60mm sürücüleri ile gerçekten de baykuş misali bir ses algısı yaratıyor Strix Pro. Detaylı ve iyi bir derinliğe sahip şekilde sesleri algılamanın tadını çıkarırken, yalıtım yeteneği de işin içine girince resmen oyunun içine girivermiş gibi hissediyor insan. Ses konusundaki tek şikâyetim, en yüksek ses çıkışının beklediğimin altında kalması. Kişisel bir tercih olsa da biraz daha yüksek ses alabilmeyi isterdim.

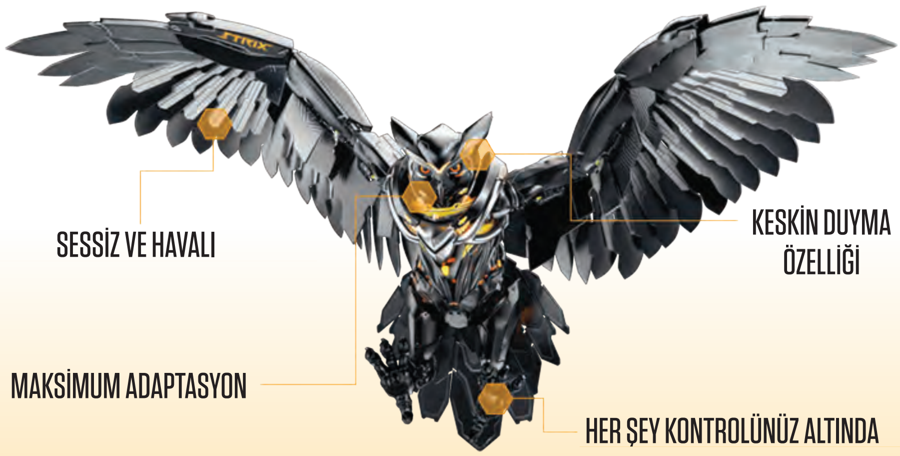
Mikrofon, görevini hakkıyla veriyor ama esas değinmek istediğim konu ENC özelliği. Birçok görüşmede ve yayıncıda ses konusunda en çok rahatsız eden unsur dış sesler, özellikle de klavye/fare tıkırtıları. ENS teknolojisi sayesinde bu seslerden neredeyse %90 oranında kurtuluyoruz. Kutu içeriğiyle gelen arabirim sayesinde yönettiğiniz kulaklık, bu birim üstündeki USB kablosu ile ENC teknolojisini kulağınıza taşıyor.

BOZDUR BOZDUR DİNLE

Asus sağ olsun cimrilik yapmamış ve tüm aparatlarda altın kaplama kullanmış. Kutu içeriğinde arabirim haricinde akıllı telefon ve konsollarda da kullanımı sağlayacak kablolar vermiş bize ve bunlar da altın kaplama. Strix Pro ihtiyaç duyabileceğiniz hemen her platformla uyumlu. PC, Mac, akıllı cihazlar, tabletler ve PS4 ile çok sayıda kullanım alanı sağlıyor.

Yurtdışında yaklaşık 300$ gibi bir fiyatla alıcı bulan Strix Pro, burada da iyi bir fiyatla çıkarsa kapış kapış gidebilecek bir kulaklık. **-Şahap**





TEMEL ÖZELLİKLERİ

- **Sürücü Çapı:** 60 mm
- **Sürücü Materyali:** Neodymium Manyetik
- **Direnç:** 32 ohm
- **Kulaklık Hassasiyeti:** 98 dB
- **Frekans Aralığı:** 20 hz - 20 khz
- **Mikrofon Frekans Aralığı:** 50 hz - 16 khz
- **Kablo Uzunluğu:** 2,7 metre (1,2 metre kulaklık + 1,5 metre ara birim)

ASUS DSL-AC68U



1900MBPS KALP ÇARPINTISI

Kodların içinde kaybolduğum bir zamanda, Sinan birdenbire kucağıma Asus DSL-AC68U'nun kutusunu bıraktı ve kaçtı. Bir süredir kod yazmaktan, donanım incelemeye vakit bulamadığım için hafiften bir heyecanlandım ama itiraf ediyorum, kutudakinin bir modem olduğunu anladığımda dudak büktüm. Bir modem beni ne kadar etkileyebilirdi ki… Feci yanılmışım.

ÜÇ BAŞLI DEV

Kutuyu açtığımda karşıma çıkan tasarım hoşuma gitti. Monte ettiğim üç anteniyle dik duruşu oldukça karizmatikti. Arkasındaki DSL portunun ADSL2, ADSL2+, ADSL ve VDSL desteklediğini ve bunların üstüne Ethernet bağlantısı olarak kullanılarak kablolu veya fiber modemlerle uyumlu olduğunu öğrendiğimde bir kaşımı kaldırarak "Hmm," dedim, "ne tatlı şeymişsin sen aslında öyle".

DSL portunun yanında bir adet USB 3.0 ve dört adet Ethernet portu var. USB 3.0 portuna 3G/4G modem, yazıcı veya dosya paylaşımı için USB disk takılabiliyor. Taktığınız USB cihaza hızlı erişim güzel tabii, ama kablosuz bağlantının hızı USB 3.0'ın hakkını veremez derken… modemin köşesindeki 802.11ac yazısı beynimde elektron fırtınası kopardı. Hâlihazırda birçoğumuzun kullandığı 802.11n, 2,4GHz ve 5GHz frekanslarında 450Mbps hızına ulaşırken, 802.11ac 2,4GHz'de 600Mbps'ye, 5GHz'de ise 1300Mbps'ye, yani toplamda 1900Mbps'ye ulaşabiliyor. Ben bir ceket ilikleyeyim.

Yakın zamanda yenilenen, yine Asus marka dizüstümün kablosuz adaptörü, 802.11ac destekliyordu ama denemeye imkân bulamamıştım. Kurulumu yapıp kablosuz bağlandığımda Asus DSL-AC68U'ya göz ucuyla bakıp sinsi sinsi gülümsedim. Daha fazlasına ihtiyacım yoktu. Ama daha fazlası vardı.

En iyi performans için kablolu ve kablosuz bağlantıları ayrı işleyen iki işlemcisi, bağlandığınız cihazın konumunu algılayarak, daha kaliteli ve daha geniş kapsama alanı için sinyalleri optimize eden AiRadar ve herhangi bir yerden evinizdeki ağa ulaşmanızı sağlayan AiCloud özelliklerinin yanında Asus DSL-AC68U, benim için oldukça önemli olan, kullanımı kolay, hızlı ve gelişmiş bir kontrol arayüzüne de sahip. Ayrıca başka bir yerden güvenle bağlanmanızı sağlayan VPN sunucu özelliği ve tüm ağınızı güvenli olarak kullanabilmenizi sağlayan VPN istemcisi özelliklerini taşıyor.

Benim gibi evde ve işte ağ bağlantısının kalitesine önem verenlere kesinlikle tavsiye edeceğim Asus DSL-AC68U, 500TL civarı fiyatı ile sadece kısa vadede değil, uzun yıllar boyunca işini en iyi şekilde yapacaktır. **-Ozan**

THRUSTMASTER T80

YENİ NESİL DE DİREKSİYONUNA KAVUŞTU

Dergide herhangi bir motorlu taşıt ehliyeti olmayan tek insan galiba benim. Serpil'in beni böyle böyle motorlu taşıtlara alıştırma ve artık ehliyet aldırma çabası var ya da bu tür oyunları oynarken benimle çok eğleniyor olabilirler. Şimdi de elime bir direksiyon, altıma da iki tane pedal verdiler, **Sony PlayStation 4**'ü resmi olarak destekleyen ilk direksiyon olan Thrustmaster T80'i elimden geldiğince test ettim sevgili okurlar.



Thrustmaster ülkemize *Aral İthalat* tarafından getirilen bir marka. Çok seveni de var, fiyat-performans olarak oyuncudan aldığını karşılayamıyor diyeni de. Tabii modelden modele değişiyor bu durum. Oyuncu direksiyonlarının çok spesifik bir ürün grubu olduğu da ortada. Yani "oyun oynayan herkes bir direksiyon almalı" gibi bir durum yok, tamamen sizin bir yarış oyunu hayranı olmanıza bağlı. Evinizdeki yerleşim ve ergonomi şartları uygunsa ya da ben yaratırım diyorsanız bu ürün tam size göre. Beni bile **F1 2013** oynarken, o virajları yoldan çıkmadan alabilirken gerçek kullanış hissinin etkisi altına aldı. **WipEout** ya da **Need for Speed** gibi arcade yarış oyunlarında ise kendimi kaptırıp gaz pedalını kırmak üzereydim.

Ürün direksiyon ve pedallardan oluşuyor. Pedalların olduğu parça sabit durma konusunda biraz sıkıntılı. Ya bu parçayı vidalarla yere sabitleyeceksiniz ya da kesinlikle altına kaymayan bir zemin uydurmanız gerekiyor. Ayrıca malzemenin plastik ve hafif olması nedeniyle ayak darbelerinize sağlam tepkiler vermiyor. Direksiyonun tutuş hissi gayet iyi ama sanki biraz daha büyük olabilirdi diyorsunuz. Direksiyon aparatının sabitleme mekanizması ise gayet sağlam. Vites değiştirme kulakçıkları, aksiyon tuşları ve D-pad oldukça kaliteli ve tepkimeleri net.

Yalnız direksiyonu PlayStation'a tanıtırken biraz sıkıntı çekebilirsiniz. Eğer sıkıntı yaşarsanız önerim, direksiyonu 2. kontrol cihazı olarak işaretleyin, oyunu gamepad ile açın. Daha sonra gamepad'i kapayıp direksiyonu 1. kontrol cihazı yapın. Gaz pedalı R2, fren ise L2, bunu da kontrol ayarlarını değiştirmeniz gerektiğinde unutmayın. Ben bütün problemlerimi bu şekilde çözdüm ve neredeyse elimdeki bütün yarış oyunlarında cihazı kullanabildim. Direksiyon hassasiyetini artırıp azaltmak içinse D-pad ile beraber vites kulakçıklarına aynı anda basmanız gerekiyor. Direksiyonun ortasındaki ışığın rengi ve hassasiyet ayarları bu şekilde değişecektir.

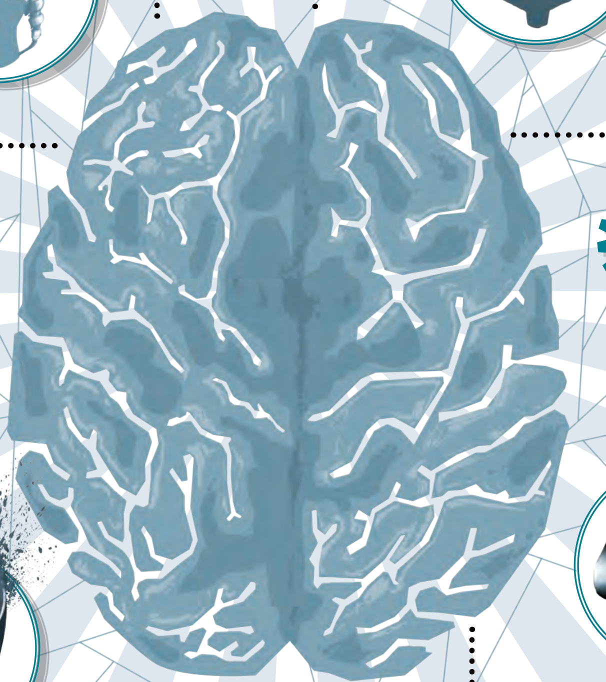
Direksiyonda otomatik toplama sistemi mevcut ama ne yazık ki bu modelde force-feedback özelliği yok; bu özellik bir üst model olan T100 ile başlıyor ve T500'e kadar uzanan modeller ile devam ediyor. Üstüne biraz daha para koyarak en azından T100 almanızı önermekle beraber, eğer yarış oyunu hayranı iseniz ve bütçeniz kısıtlıysa şu sıralar 360TL civarına bulabileceğiniz T80 ile de gayet keyifli vakit geçirebilirsiniz. **-Pozan**

BEYİN

KENDİNİ TANIMAYAN ORGAN

İNSAN BEYNİYLE İLGİLİ 6 YAYGIN MİT

Lucy'yi izlediniz mi? Ben izlemedim. Scarlett Johansson'un abartılan bir aktris olduğunu düşünmem dışında (şu an bolca düşman edindim), filmin temel varsayımı olan "aslında beynimizin sadece %10'unu kullanıyoruz biz!" fikrinin tamamen saçmalık olduğunu bildiğimden filmi ciddiye alamayacağımı düşündüğüm için gitmedim. Ne kadar ukala bir paragraf oldu değil mi? "Ben her şeyi bilirim, bu film benim DEVASA zekâm için çok basit kaldı, mıy mıy mıy." Yapacak bir şey yok artık, laf ağızdan çıktı. Ama beynimizin %10'undan fazlasını kullandığımız doğru, üzgünüm. İşte size bu ve beynimizle ilgili sıkça duyduğumuz diğer beş saçmalık. **-Erim**



#1 "ÖNEMLİ OLAN BÜYÜK OLMASI!"

Burada tahmin edeceğiniz "işlevi" esprisini yapmayacağım, derken, el altından yaptım bile. Her şey yanıma kalıyor yahu benim. Neyse, bu mitin çökmesi için tek bilinmesi gereken, balinaların beyinlerinin bizimkinden altı kat daha büyük olduğu gerçeği. Balinalara salak demiyorum elbette de, bu teoriye göre bizden altı kat zeki olmalıydılar. OLAMADILAR.



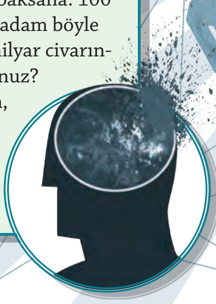
#2 "ALKOL BEYİN HÜCRELERİNİ ÖLDÜRÜYOR!"

Aslında olay öyle değil. Alkol nöronlar arasındaki iletişimi yavaşlatabiliyor ve hasara yol açabiliyor, ama bu etkilerin ikisi de alkol sistemden çıktığında hızla düzeliyor. Hatırlatalım ki aşırı alkol tüketimi buna rağmen zararlı. 2012'de dünya çapındaki ölümlerin %5,9'u (3,3 milyon insan) alkol tüketimi yüzündendi.



#3 "BEYNİMİZDE 100 MİLYAR BEYİN HÜCRESİ VARDIR!"

İşte yine, sırf bana bir kere bakarak çökertebileceğiniz bir mit daha. Ne yüz milyarı kardeşim, şu tipe baksana. 100 milyar beyin hücresi olan adam böyle mi olur? Asıl sayı ise 86 milyar civarında. Az bir fark mı diyorsunuz? Bunu bir babuna da sorun, çünkü onlarda 14 milyar nöron var. Bum! Bu mitimiz de suya düştü Jamie'ciğim.



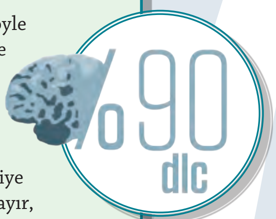
#4 "UYUŞTURUCU KULLANIMI BEYİNDE DELİKLER AÇAR!"

Bunu zamanında ilkokuluma gelen bir polis bize anlatmıştı, hatırlıyorum. Resimler falan da göstermişti. Biz de keko gibi yemiştik. Birçok uyuşturucu beyne ciddi zarar veriyor olsa da beyninizi İsveç peynirine çevirme gibi bir etkisi yok.



#5 "BEYNİMİZİN SADECE %10'UNU KULLANIYORUZ!"

Yek yea! Arkadaşlar, yok öyle bir olay. Yok. %100'ünü de kullanıyoruz. Beyin taramalarında kanıtlandı bu. Beyin zaten çok enerji harcayan bir organ. Halihazırda günde 1000 kaloriye yakın enerji yakıyor (ve hayır, daha akıllılarınki daha fazla yakmıyor). Biliyorum, ÖSS'de başarı için son umudumuz buydu, ama üzgünüm, test çözmeye devam.



#6 "YALNIZCA 5 DUYUMUZ VARDIR!"

Bir anda heyecanlananlar oldu, hissediyorum. Hayır, örümcek hissimiz yok. Hayır, "Altıncı His" filmindeki triplere de girmiyoruz. Görme, duyma, koklama, tatma ve dokunma dışındaki hislerimizden birkaçı şunlar:

- **Açlık:** Yemek yiyerek geçirmediğim her saniye hissettiğim ve anneannemin cüzdanını kurutan duyu.
- **Susuzluk:** Hiçbirimizin bilmediği, çok acayip bir duyu. O yüzden burada açıklıyorum arkadaşlar, sıkı durun: Su ihtiyacı durumu. Evet, size az önce gerçekten susuzluğun ne olduğunu açıkladım. Ağlayalım mı birlikte?
- **Zaman:** Evet, böyle bir güdümüz var, özellikle genç bireyler zamanın geçişini daha iyi algılayabiliyormuş.
- **Magnetosepsiyon:** "Çekoslavakyalılaştıramadıklarımızdan mısınız"dan sonra söylemesi en zor kelime olmasının dışında, yönleri algılmayı sağlayan bir duyu. İnsanlarda henüz tartışmalı.
- **Propriosepsiyon:** Sporla uğraşan arkadaşlarım bunu hemen tanıyacak: Uzuvlarınızın pozisyonlarını hissetme duyusu.



KLAVYEDEN KUMANDA

OYUNCULARIN DİKKATİNE: HAMURDAN STICK KLAVYENİZE GELDİ!

Yap-Boz köşemize hoş geldiniz arkadaşlar. Burada el emeği göz nuru projeler yapıp hayatımıza türlü tuhaflıklar katacağız. Çünkü yeterince tuhaf değildik, daha da tuhaf olmamız gerektiğine karar verdik. Sosyal hayatınıza veda edin, çünkü artık seviye atlıyoruz!

Asırlık tartışmadır: “Klavye-fare kombinasyonuyla mı daha iyi oyun oynanıyor, oyun kumandasıyla mı?” Şahsen ben yeri geliyor klavye, yeri geliyor kumanda arıyorum. Ama bu ay bir seçim yapmamız gerekmeyecek, çünkü klavyemize (bir nevi) analog stick ekliyoruz! **-Erim**

GEREKEN MALZEMELER:

- 2 orta boy ataç
- 10cm bakır tel
- 1 paket fırında pişirilebilir oyun hamuru
- Ataçları kesebilecek bir makas veya pense
- Fırın

#1

İşe iskeleti kurmakla başlayacağız. Ataçları düz olacak şekilde açıp, 6cm’lik iki parça kesin. Parçaları şekildeki gibi ayaklı hale gelecek şekilde bükün.

#2-3

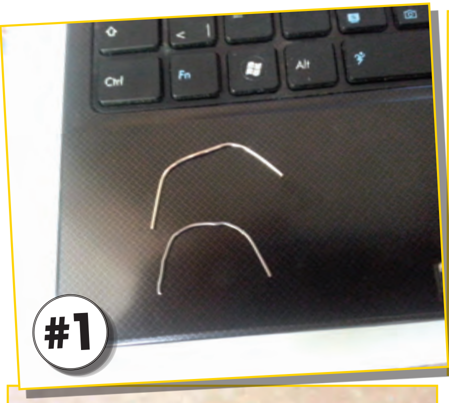
İki parçayı şekildeki gibi birbirine dik olarak yerleştirip bakır tel ile sarmalayın.

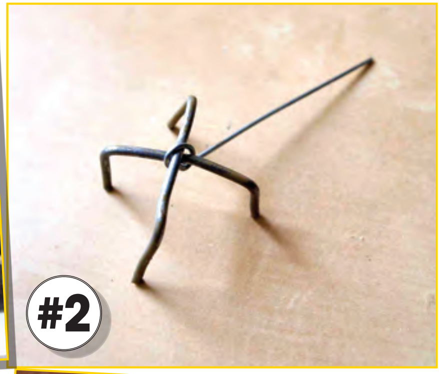
#4

Buraya kadar her şey tamam mı? Şimdi oyun hamurunu açıp, yaptığımız iskeleti kaplıyoruz. Bu aşamada, arada bir parçayı klavyenizin üzerine yerleştirip deneyin. Herkesin eli ve klavyesi aynı boyutlarda değil, o yüzden kendi tercihinize göre şekillendirmek daha iyi bir sonuç doğuracaktır.
Sonuçta ortaya çıkan şekil şu şekilde olacak. Parçanın ayakları W, A, D ve X tuşlarına gelecek.

#5

Şimdi parçayı tamamladık. Son olarak fırınınızı 120 dereceye ayarlayıp, parçayı 30dk içinde bırakın. Sertleştikten sonra klavyenize yerleştirip kullanmaya başlayabilirsiniz. Oyunları oynamaya başlamadan önce, ayarlar menüsünden geriye hareket etme tuşunu S’den X’e ayarlamayı unutmayın!
Yaptığınız parçaları forumda bizimle paylaşın. Benimki korkunç oldu, sizin yaratacağınız felaketleri de merak ediyorum. (Kendimizi kandırmayalım şimdi burada, hiçbirimiz heykeltraş değiliz!)













DÜNYA DIŞI YAŞAM

EVRENDEKİ YALNIZLIĞIMIZA ÇARE ARAYIŞI

Geçen ay dergimizin ALT bölümünde yer alan dosyada, UFO'lar ve uzaylılara dair keyifli bir yazı hazırlamıştık. Gelen istek üzerine bu kez aynı konuyu daha geniş bir çerçevede ele alacak, Dünya dışı yaşama dair bildiklerimizi paylaşacağız.

Her zamanki gibi oyunlardan yola çıkıyoruz: Diğer kurgularda olduğu gibi oyunlarda da "uzaylılar" çoğunlukla humanoid, yani insansı şekilde tasvir edilir. Uzuvları farklı boyutta veya sayıda olsa da hemen her daim iki gözü, bir ağzı, kolları ve bacakları vardır. Farklılığı vurgulamak adına bazen gri, mavi, yeşil gibi bir ten rengine bürünür. Bu tarz egzotik canlılarla iletişim ve yakınlık kurmak kolaydır, ancak korkutucu ve üzerine ateş açarken ikinci kez düşünmeyeceğiniz bir düşman arıyorsanız adeta bir canavar yaratmanız gerekir: *Halo* serisindeki Covenant ırkları, *StarCraft* serisindeki böceksi Zerg'ler, *Unreal* serisindeki kertenkelemsi Skaarj'lar... Belki de en kötüsü *Dead Space* serisindeki Necromorph gibi insanın içine işleyen, şekil değiştirtenlerdir.

Oyunlarda onca çeşit uzaylıya rastlıyoruz da, gerçekte durum nasıl? Dünya'nın ötesinde yaşam var mı? Evrendeki en akıllı canlı biz miyiz? Kendimizi özel hissetmeye azıcık daha devam edebilir miyiz?

"YAŞAM" NEDİR? NASIL ORTAYA ÇIKTI?

Bu ne kadar temel bir soru olsa da biyolojik yaşamın herkesçe kabul edilen net bir tanımının olmaması şaşırtıcı. Elbette nelerin "canlı" sayılacağına dair bilim insanlarının üzerinde uzlaştığı belli ölçütler var: Canlılar karmaşık ve düzenli bir yapı eğilimindedir. Etrafından enerji alıp büyüyebilir ve üreyebilir. Etrafındaki değişimlere karşı iç dengesini koruyabilir, uyum sağlayabilir. Uyarımlara tepki vererek hareket edebilir, hatta bu uyarımlar karşısında ne yapması gerektiğini öğrenebilir... Ama görüyoruz ki bunların hepsi her canlı için geçerli değil. Basit bir örnek olarak işçi arıları veya katırları düşünebilirsiniz. Üreme yetisi olmayan bu varlıklara canlı diyemeyecek miyiz?

Görünen o ki yaşamın tanımını yaparken, atoma "maddenin en küçük yapıtaşı" der gibi kestirip atmak mümkün değil. Bu yüzden yaşamı daha ziyade bir süreç olarak ele almak, tanımlamaya çalışmaktansa teorisini ortaya koymak daha makul bir yaklaşım.

Dünya bundan 4,54 milyar yıl önce oluştu. Yeryüzündeki yaşamın ilk izlerine yaklaşık 3,5 milyar yıl öncesinde rastlıyoruz; fakat ilk nasıl ortaya çıktığı, kendi kendini kopyalayabilen moleküllerin nasıl meydana geldiği halen bir muamma. Yaşamın Dünya'da başladığını varsayarsak, Miller-Urey deneyi ve benzeri deneyler gösteriyor ki yaşamın temelini oluşturan amino asitlerin o günkü Dünya şartlarında ortaya çıkması mümkün. Fakat abiyogenez, yani yaşamın kökenine dair başka makul düşünceler de var.

UZAYDA HAYAT VAR MI?

Dünya da uzayın bir parçası olduğuna göre uzayda hayat var tabii. "Uzaylı" terimi bu bağlamda talihsiz bir seçim, ama dilimizde yer edinmiş bir kere.

Bildiğimiz kadarıyla evrende yaşama ev sahipliği yapan tek yer Dünya. Hal böyleyken insanın aklına ilk gelen fikir Dünya benzeri başka gezegenler aramak oluyor. Bu doğrultuda yapılan çalışmaların önemli bir bölümünü 2009'da yörüngeye fırlatılan Kepler uzay aracına borçluyuz. Bu çalışmalar sonucunda Haziran 2014 itibarıyla 974 adet gezegen keşfedildi ve bazılarının (örn. 1200 ışık yılı uzaklıktaki Kepler-62f) yüzey sıcaklığının suya elverişli olduğu görüldü. Yine Kepler uzay aracı vasıtasıyla elde edilen verilere dayanan bir diğer çalışma gösteriyor ki yalnızca galaksimizde bile Dünya benzeri 40 milyar gezegen var olabilir!

Dünya dışı yaşam arayışında gözümüzü fazla uzaklara çevirmesek de olur: Örneğin Jüpiter'in uydusu Europa, Satürn'ün uyduları Enceladus ve Titan, Güneş Sistemimizde yaşam bulundurma olasılığı yüksek gökcisimleri. Gezegenler söz konusu oldu-



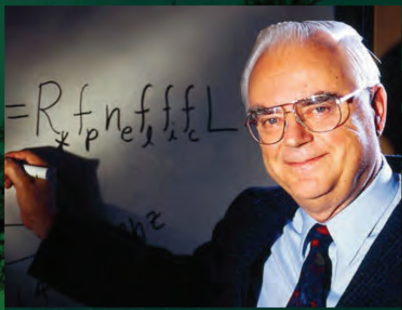
TANRILAR?

Kimilerine göre insanlık doğrudan bir uzaylı soyundan gelir. Bir başka iddiaya göre mitolojik tanrıların temelini bir zamanlar Dünya'yı ziyarete gelen uzaylılar oluşturur. Hiç olmadı, piramitlerin yapımına yardım etmişlerdir?
Fantastik kurguları biz de seviyoruz ama iş ciddiye binince temkinli yaklaşmakta fayda var. Aman dikkat, Xenu'ya niyet ederken Cthulhu'ya kısmet gelmeyelim!



GOLDILOCKS BÖLGESİ

"Dünya yörüngesinden 1mm dahi oynasa donar veya yanar" diye başlayıp "böyle mükemmel bir düzen..." diye devam eden bir söylem vardır. Halbuki Dünya'nın Güneş'e olan uzaklığı yıl içinde *5 milyon kilometre* farklılık gösterir. Fakat elbette bir gezegenin bir yıldıza olan uzaklığı, o gezegende yaşam bulunma ihtimalini etkileyen en önemli faktörlerden biridir. Bir yıldızın etrafında yaşama elverişli olduğu düşünülen alana astronomide "Goldilocks bölgesi" denir. Bu bölgede yer alan ve yeterli atmosfer basıncına sahip gezegenlerin yüzeyinde su bulunma olasılığı yüksektir. Ancak son yıllarda yapılan çalışmalar gösteriyor ki Goldilocks bölgesi dışında da yaşam bulunabilir.



DRAKE DENKLEMİ

Amerikalı astrofizikçi Frank Drake'in 1961'de ortaya koyduğu ve zamanla popülerlik kazanan bu denklem, galaksideki iletişim kurabileceğimiz uygarlık sayısını hesaplamaya çalışır. Yıldız oluşumu, yaşama elverişli gezegenler, akıllı yaşama geçiş ve tespit edilebilir sinyal bırakabilme yetisi gibi değişkenleri hesaba katar. Sorun şu ki denklemin son dört parametresi yerine ne koyacağımızı halen tam olarak bilmiyoruz. Ne koyduğumuza göre de sonuç 2 ile 280.000.000 arasında değişiyor... Dolayısıyla bu denklemi gereğinden fazla ciddiye almamakta fayda var.

$$N = R_* \cdot f_p \cdot n_e \cdot f_l \cdot f_i \cdot f_c \cdot L$$



SETI

Fermi paradoksu der ki, madem Dünya dışında uygarlıkların var olma olasılığı bu kadar yüksek, neden şimdiye dek hiçbirine rast gelmedik? Herkes nerede? En azından radyo sinyallerini duyuyor olmamız gerekmez mi? E dinlemezsen duyamazsın tabii... Tam da bu nedenle ortaya çıkan bir proje SETI (Search for ExtraTerrestrial Intelligence). Kulaklarımızı (dev çanak antenler) uzaya diktik, bekliyoruz.
Eğer fikir ilginizi çekiyorsa, Carl Sagan'ın aynı adlı romanından uyarlanan ve Jodie Foster'ın başrolünü oynadığı 1997 yapımı Contact (Mesaj) adlı film önerimizdir.

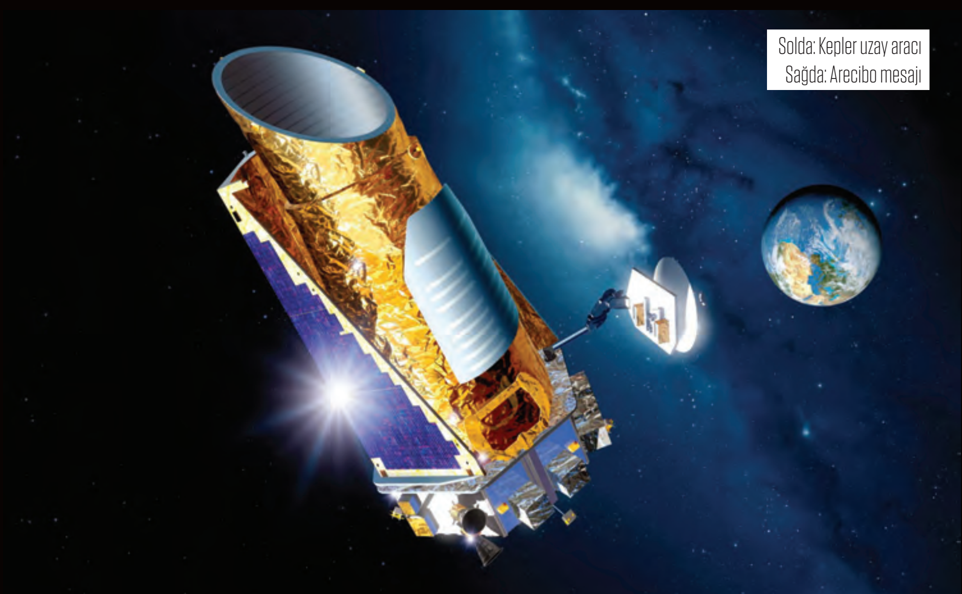
ğundaysa herkesin gözü Mars'ın üzerinde. Mars'ta yaşamın izlerini aramak Ocak 2014 itibarıyla Curiosity ve Opportunity robotlarının öncelikli görevlerinden biri. Avrupa ve Rusya uzay ajanslarının işbirliğiyle geliştirilen ExoMars adlı uzay programı birkaç yıl içinde bu çalışmaları daha da ileri götürecek.

UTANGAÇ DOSTLARIMIZ UFOLAR

İyi güzel de hep biz mi uzaylıları arayacağız? Onlar da vefasızlık etmeyip bizi arasa olmaz mı? Kimilerine göre tanımlanamayan uçan cisimlerin, açıklanamayan olayların vb. sorumlusu zaten uzaylılar. Hatta kimileri işi iyice ileri götürüp dünyayı gizlice onların yönettiğini iddia ediyor. Çılgın komplo teorilerine kulak asmasak dahi, Dünya dışı akıllı yaşam olasılığını görmezden gelmek akılsızlık olur.

Oyunlar ve diğer kurgulardaki temel varsayım, kökeni ne olursa olsun, yaşamın evrenin başka yerlerinde de Dünya'dakine benzer bir yol izlediğidir. Gelişmiş canlılarda simetrik vücutlar, benzer ihtiyaçları gidermek için benzer organlar ve uzuvlar ortaya çıkar, sonuç olarak insansı uzaylılarla karşılaşırız. Gerçek şu ki astrobiyoloji yeni sayılabilecek bir bilim dalı ve "başka türlü" yaşamın mümkünatına dair henüz çok az şey biliyoruz. Dolayısıyla oyunlardaki uzaylı tasvirlerinin birçoğunu yanlışlamak mümkün değil. Ama uzay boşluğunda kanat çırparak ilerleyen mutalisk'leri unutun lütfen.

Çoğu bilim insanı dünya dışı yaşamın -en azından bakteri düzeyinde- gayet mümkün olduğunu düşünse de henüz elimizde bir kanıt yok. Bildiğimiz kadarıyla evrendeki en karmaşık ve en "özel" canlı, insan. Günün birinde o beklenen mesajı alacak mıyız? Yoksa çat kapı ziyarete mi gelecekler? Ya dost değillerse? Boyun eğecek miyiz? Bizden belki de milyonlarca yıl daha gelişmiş teknolojiye sahip, duyguların ve duyuların ötesinde bir varlığa başkaldırabilir miyiz? **-Eren**





Solda: Kepler uzay aracı
Sağda: Arecibo mesajı



LOG DERGİSİ

EYLÜL SAYISI TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr



VGA

YİRMİ YEDİ YILDIR ESKİMEYEN GÖRÜNTÜ

VGA denince aklımıza üç şey geliyor: 15 pinli D-sub görüntü bağlantısı, 640x480 çözünürlük, ve 90'lı yıllarda o çözünürlükte oynadığımız oyunlar... Aslında VGA (Video Graphics Array) ilk kez 1987'de IBM'in PS/2 kişisel bilgisayar serisiyle tanıttığı görüntü donanımının adı (tahmin edebileceğiniz üzere halen bütün anakartlarda bulunan PS/2 klavye-fare bağlantısı da adını buradan alıyor). Fakat bu tümleşik devre bir analog görüntü standardı olarak öyle kabul gördü ki ilgili başka şeyleri de onun ismiyle anar olduk.

256kB görüntü belleği, 16 veya 256 renk seçeneği, 800x600 piksel azami çözünürlük, 70Hz azami yenileme hızı gibi teknik özelliklerle gelse de, biz VGA'i "640x480 @ 60Hz" olarak benimsedik. Bugün hâlâ Windows XP kullanıyorsanız işletim sisteminizin açılış ekranı bu çözünürlükte görüntüleniyor. Ya da Windows uygulamalarını uyumluluk modunda 640x480 çözünürlük ve 256 renk seçeneğinde çalıştırabiliyorsunuz.

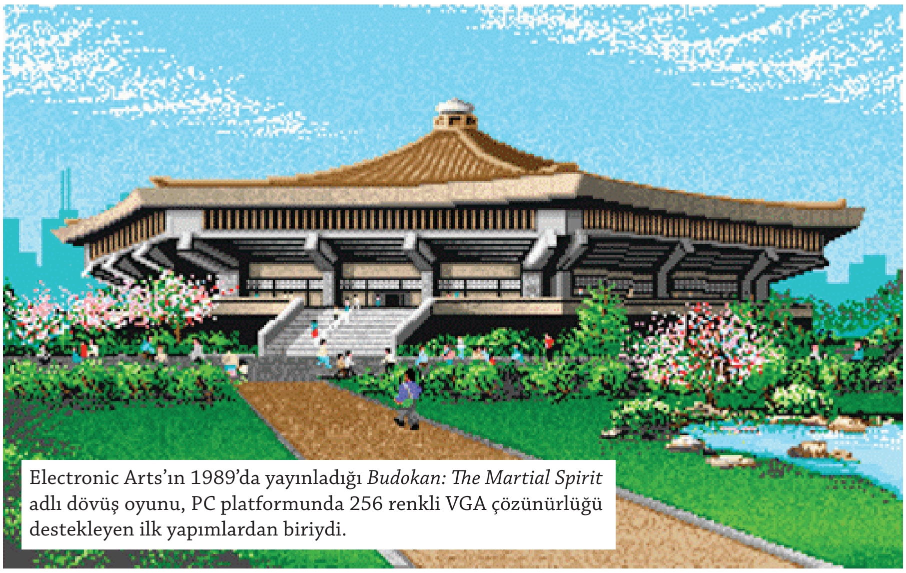
VGA Mİ KULLANMALI, YOKSA DVI/HDMI/DISPLAYPORT MU?

SCART ve S-Video'dan sonra en yaygın kullandığımız analog görüntü bağlantısı VGA olsa gerek. Halen neredeyse tüm bilgisayar monitörlerinde bir VGA girişi bulunuyor. Ekran kartlarıysa VGA çıkışını terk ederek DVI - DisplayPort ikilisine geçiyor. Artık 640x480 çözünürlüğüyle sınırlı değiliz; VGA bağlantısı 2048x1536 piksele kadar destekliyor. Peki ya ekran kartımızı monitörümüze VGA üzerinden analog bağlamanın bir dezavantajı var mı?

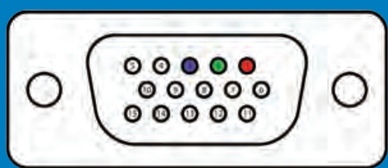
Analog görüntü sinyalleri genellikle kırmızı, yeşil ve mavi olmak üzere üç bileşenden (RGB) oluşur. Renk bilgisi dalgalanan elektrik akımı biçiminde iletildiği için, sinyal bir nedenden ötürü parazitlenirse görüntü kalitesinde bozulma olur. Diğer bir deyişle analog kabloların kalitesi, kabloyla iletilen görüntüyü de etkiler. Ekran kartınızın VGA çıkışını kullandığınızda önce sinyal analoga dönüştürülür, kablodan o şekilde iletilir, ardından monitörünüzde tekrar dijitale dönüştürülür. Tüm bu aşamalarda kayıp oluşabilir.

DVI, HDMI ve DisplayPort'ta ise durum farklı: Dijital sinyaller bir dizi 0 ve 1'den oluştuğu için, değişken bir akım yerine bitlere karşılık gelen alçak ve yüksek voltajda sinyaller iletilir. Görüntü ya vardır ya da yoktur, iletim aşamasında kayıp yaşanmaz (tam da bu yüzden HDMI kablolara sözde daha iyi görüntü kalitesi için yüzlerce lira para bayılmak mantıksızdır). Ayrıca örneğin VGA en fazla 2048x1536 çözünürlük desteklerken, DVI'da 2560x1600'e erişebilirsiniz.

Teoride durum böyle. Ancak sıradan bir bilgisayar kullanıcısı için dijital bağlantı yerine VGA kullanmanın pek bir dezavantajı yok. İnanmazsanız bilgisayarınızı bir öyle bir böyle bağlamayı deneyin; görüntüde büyük olasılıkla bir fark seçemeyeceksiniz. Yine de eğer imkânınız varsa dijital bağlantıyı tercih etmeniz önerimizdir (dedik ve Analog köşesine ihanet etmiş bulunduk). **-Eren**



Electronic Arts'ın 1989'da yayınladığı *Budokan: The Martial Spirit* adlı dövüş oyunu, PC platformunda 256 renkli VGA çözünürlüğü destekleyen ilk yapımlardan biriydi.



VGA bağlantıda en önemli uçlar kırmızı, yeşil ve mavi bileşenlere ayrılan ilk üç pindir. Diğer pinler topraklama bağlantıları ve monitörün desteklediği çözünürlük ve frekansları öğrenmek gibi fonksiyonlar için kullanılır.

Eğer monitörünüzün VGA girişini kullanmanız gerekiyorsa, ekran kartınızın DVI-D değil DVI-I çıkışı bulunması gerekir. DVI-D yalnızca dijital sinyal taşır ve sıradan bir dönüştürücü aparatla VGA'e dönüştürülemez.

ASUS ROG SWIFT PG278Q

REPUBLIC OF GAMERS

PC OYUNCULUĞUNUN YENİ DÖNÜM NOKTASI

Bugüne kadar pek az donanıma aşerdim. Küçükken Amiga'ya aşermiştim, daha sonra ilk gördüğüm andan itibaren 3Dfx bir karta aşerdim, şu sıralar da bir Oculus Rift'e aşeriyorum. Ancak G-Sync bir monitör hiç beklenmedik bir anda hayatıma palas pandıras girerek baş köşeye yerleşti.

3D grafikler hayatımıza girdiğinden beri gelişen PC oyun teknolojilerinde her şey göz kamaştırıcı bir şekilde gelişti.

Uzun zamandır PC oyunlarının grafiklerini daha iyi hale getirmenin tek yolu gerçekçiliği ve kalitesi artan grafik efektleriyken, artık doyum noktasına gelindiğine inanıyorum. Bundan sonra gidilmesi gereken yol, daha da gerçekçi grafikler peşinde koşup daha da güçlü ekran kartları üretmek değil, Apple'ın ekranlarındaki Retina teknolojisi gibi PC'de de WQHD ve üstü çözünürlüklere yönelmek (4K için hâlâ çok erken olduğuna inanıyorum).

Bugüne kadar 1080p çözünürlükle gül gibi geçinen ben, bu ay Asus'un ROG Swift PG278Q monitörüyle bu yüksek çözünürlük dünyasına adım attım. Ve bundan sonra geri dönüşümün olabileceğini pek sanmıyorum. GeForce 770 ekran kartımın rahatlıkla desteklediği 2560x1440 çözünürlükte oyunları oynamanın verdiği keyfi yaşadıktan sonra, bu test monitörünün geri gideceği günü korkuyla bekliyorum.

G-SYNC TEKNOLOJİSİNİN YÜZÜ

Monitörün en önemli özelliğiyle başlayalım incelemeye. Nvidia'nın sessiz sedasız çıkardığı G-Sync teknolojisini içeren az sayıdaki monitörden biri PG278Q. "G-Sync nedir" derseniz, kısaca V-Sync yüzünden oluşan kırılma ve atlamaların kökünü kurutan yeni bir teknoloji olduğunu söyleyebilirim. Sayfanın sağ yanında, ne olduğunu detaylıca anlatan bir kutu bulacaksınız. Ama kabaca, monitörün ekran kartına değil, ekran kartının monitöre bağlı olarak kare üretmesini sağladığını bilmeniz yeterli olacaktır. Eğer uyumlu bir ekran kartınız varsa (bkz. ilgili kutu) monitörden ayrı olarak alınıp belli monitörlere takılabilen bir modül olan G-Sync, PG278Q ile birlikte geliyor. Monitörün doğal çözünürlüğü olan 2560x1440'ta grafikler inanılmaz gözüküyor.

İnanılmaz gözükmesinin en önemli bir diğer sebebi ise, ayıp derecede düşük bir tepki süresine sahip olması: 1 milisaniyelik tepki süresiyle PG278Q'da görüntülerde en ufak bir bulanma, fare imlecinin arkasında en ufak bir iz kalması gibi bir durumla karşılaşmıyorsunuz. Bunun üstüne, 144Hz'lik tazeleme oranıyla oyunlarınızı 144 kare oynayabilecek olmanızı da ekleyince, para derdi olmayan, evine gelenlerin ağzını açık bırakacak bir oyun sistemine sahip olmak isteyen oyuncuların peşine düşeceği bir monitör oluyor.

Monitörde HDMI bağlantısı yok, sadece DisplayPort girişi ve 2 USB bağlantısı var. PG278Q'nun sağladığı bir kullanım kolaylığı da, ekranın bir sürgü mekanizması üstünde rahatça hareket edebiliyor olması. Tek parmağınızla aşağıdan itip yukarıdan bastırarak yüksekliğini ayarlayabiliyorsunuz. Normalde sağlıklı bir kullanım için monitörün üstüyle gözlerinizin aynı hizada olması lazım, oyun oynarken bunu biraz daha yukarı kaldırarak neredeyse tüm görüş alanınızın ekran tarafından kaplanmasını sağlayabiliyorsunuz. Monitörü rahatlıkla yan çevirerek dik olarak da kullanabiliyorsunuz. Yüksekliği 12 santim ayarlanabilirken, sağa sola 60 derece, dikey olarak da 20 derece dönebiliyor. Kendi ekseni etrafında 90 derece döndürerek de tam dikey pozisyona getirebiliyorsunuz.

Bir monitörde en önemli özelliklerden birisi renk ve siyah derinliği ve doygunluğudur. Renklerde ve özellikle siyah alanların doygunlu-

G-SYNC NEDİR?

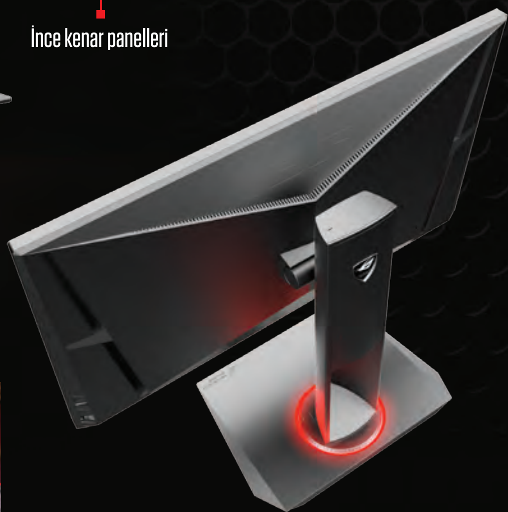
Birkaç yıl öncesine kadar "yea ne zaman film gibi oyunlar göreceğiz?" diye soranlara "bilmem?" derken, bugün o oyunları oynuyoruz. Ancak bunca teknolojinin kökenine indiğimizde bazı çok temel sorunların hâlâ çözülemediğini görüyoruz. Bunların başında ekran kartlarıyla monitörlerin farklı kafalarda çalışıyor olmasının getirdiği senkronizasyon sorunu geliyor.

Tüm oyunlarda bulunan "V-Sync" özelliğini bilirsiniz. Monitör ve ekran kartı arasındaki "kare oluşturma" ve "kare gösterimi" hızları arasındaki farklılık "görüntü yırtılması" sorununa sebep oluyordu. Görüntü yırtılması, ekran kartının aynı gösterim döngüsünde ekran kartına birden fazla görüntü göndermesinden kaynaklanıyor ve yıllardır PC oyuncularının canını sıkan ama kurtulamadığı bir sorun olarak devam ediyor. Alternatifi olan V-Sync açık olarak oynamak ise, ekran kartıyla monitör arasındaki görüntü işleme/gösterme döngüsü uyuşmazsa, görüntülerde atlamalara sebep oluyordu.

G-Sync'in yaptığı, monitörü ekran kartına göre ayarlamak. Ekran kartı hangi milisaniyede kaç ekran gönderirse, monitör de tam olarak o sayıda görüntü çiziyor. Böylece yırtılmayan ve atlamayan, yağ gibi bir görüntü elde ediyorsunuz.

G-Sync'i kullanmak için dakikalarca ayar yapmanıza falan gerek yok. Eğer ekran kartınız gerekli özelliklere sahipse (bkz. "G-Sync hangi ekran kartlarında var" kutusu) otomatik olarak tanıyor. Sadece tam ekran oynadığınızda oyunlarda çalışan G-Sync modülü, çok az bir ısı üretiyor ama hissetmiyorsunuz.





ğundan kaynaklı olarak, normalde kullandığım monitöre göre belirgin bir kalite artışı var. Günde sekiz saat internette olduğumdan en büyük korkum 2560x1440 çözünürlükte iyice daralacak olan sitelerin ve bu sitelerdeki ince fontların okunmasında güçlük yaşamaktı (çoğu monitörde yaşıyorum bunu). Ancak 8 punto fontlarla bile rahatça okuyabildim ve uzun süreli kullanımda da en ufak bir sorun yaşatmadı gözlerime.

Toparlayacak olursak, Asus ROG Swift, PC oyuncularının rüyalarını süsleyecek türden bir cihaz. Tabii ki ondan tam anlamıyla verim alacağınız çözünürlüklerde oynayabilmeniz için çok iyi bir ekran kartınızın olması lazım. Ayrıca hem boyutu, hem de içerdiği yüksek teknolojiler nedeniyle fiyatı çok yüksek. Yine de dediğim gibi, bu benim bugüne dek aşerdiğim üçüncü PC donanımı oldu. Ve bu arzuyu doğuran özellikleri, o fiyatı da hak ediyor.



ÖZELLİKLER:
• **GÖRÜNTÜ:** 27 İNÇ (16:9) GENİŞ EKRAN • **ÇÖZÜNÜRLÜK:** 2560X1440 WQHD • **TEPKİ SÜRESİ:** 1 MS • **TAZELEME ORANI:** 144HZ • **PARLAKLIK:** 350 CD/M2 • **BAĞLANTILAR:** DISPLAYPORT, USB 3.0 • **YÜKSEKLİK AYARI:** 120 MM • KENDİ EKSENİNDE 90° DÖNÜŞ SAĞA SOLA 60° DÖNÜŞ • YUKARI AŞAĞI 25° DÖNÜŞ • DUVARA MONTE EDİLEBİLİR (VESA) • **FİYATI:** 1250 $ + KDV

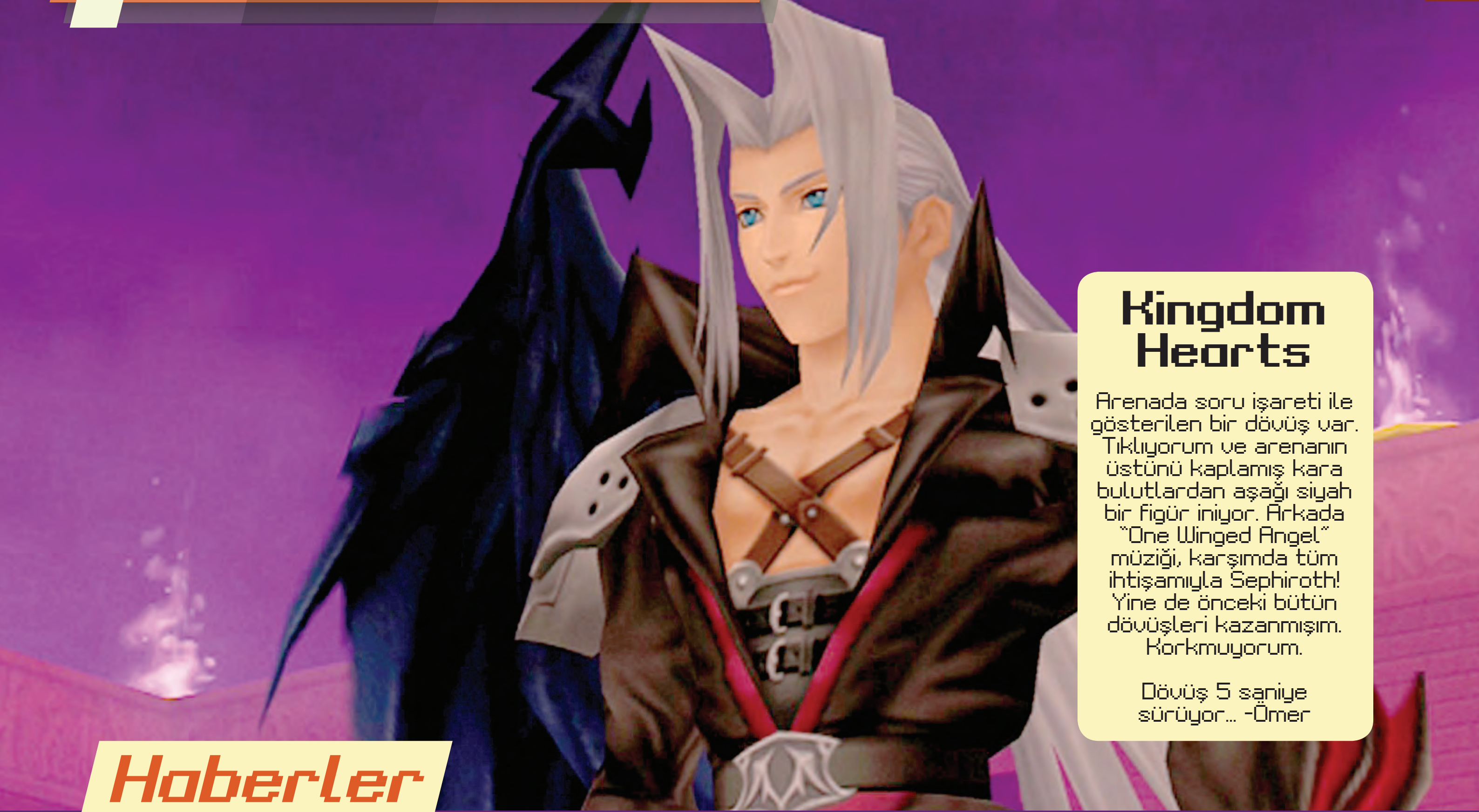
G-SYNC HANGİ EKRAN KARTLARINDA VAR?

Sadece Nvidia ekran kartlarında olan G-Sync özelliğini kullanabilmek için, Windows 7 veya daha üstü bir işletim sistemi kullanıyor olmanız lazım. Uyumlu ekran kartları ise şöyle:

GTX TITAN serisi, GTX 780 (Ti), GTX 770, GTX 760, GTX 690, GTX 680, GTX 670, GTX 660 Ti, GTX 660, GTX 650 Ti Boost

pixel

Ne andı be!



Kingdom Hearts

Arenada soru işareti ile gösterilen bir dövüş var. Tıklıyorum ve arenanın üstünü kaplamış kara bulutlardan aşağı siyah bir figür iniyor. Arkada "One Winged Angel" müziği, karşımda tüm ihtişamıyla Sephiroth! Yine de önceki bütün dövüşleri kazanmışım. Korkmuyorum.

Dövüş 5 saniye sürüyor... -Ömer

Haberler

■ Resi hayranlarını bayram ettiren bir haber geldi bu ay: *Resident Evil 1 HD* olarak yeniden yapılıyor! 2002 yapımı Gamecube sürümü temel alınıyormuş ve 2015 başlarında PC, PS4, Xbox One, PS3 ve 360 için çıkacakmış.

■ Siz bu satırları okurken haber daha fazla ayrıntı kazanmıştır muhtemelen ama: *Alone in the Dark* ve *Haunted House* markaları yeniden bizlerle buluşmaya hazırlanıyor.

■ Yeniden canlanan markalara dair bir haber daha. Efsane firma *Sierra* hayata döndürüldü. Activision bünyesinde *King's Quest* ve *Geometry Wars* yapacak.

■ Birkaç Metal Gear hayranı ta ilk *Metal Gear*'ı üç boyutlu olarak baştan yapıyordu. Konami'den izin almışlardı. İşin içinde *David Hayter* ve daha birçokları vardı... Ama Konami ekipten projeyi durdurmalarını istedi. Nedeni bilinmiyor.

■ *Shenmue* hayranı bir topluluk ilk oyunu HD'leştiriyor. Dileriz sonu Metal Gear gibi olmaz.

■ *King of Fighters '97, Metal Slug 2* ve *Samurai Shodown II*'nin HD'leri duyuruldu ama o kadar, başka ayrıntı yok.

■ 97'yi bilmem de *KoF '98* (favorim) yakında iOS ve Android'e geliyor.

■ Bir önceki James Bond yani Pierce Brosnan, televizyonda Jimmy Fallon'la bir el *GoldenEye* attı ve Jimmy kazandı. ^_^

■ Duyunca hemen heyecan yapmayın: Obsidian çalışanları birkaç ayda bir oturup *KOTOR III* yapsak nasıl yapardık diye tartışıyormuş. Somut bir şey yok tabii ama akıllarda olduğunu bilmek güzel.

■ Twitch'te iki balığın karşılıklı *Street Fighter II* oynadığı yayın bayağı bir meşhur oldu. Ben bu haberi yazarken yayın altıncı günündeydi, 520 kişi maçı izliyordu, bahisler dönüyordu falan... İnsanı... hipnoz... ediyor... izlememeliyim...

Karakter Evrimi / Mario

Donkey Kong (1981) — *Super Mario Bros.* (1985) — *Super Mario Bros. 3* (1988) — *Super Mario World* (1990) — *Super Mario Land 2* (1992)



STREET FIGHTER '89 İSİM DEĞİŞTİRİYOR!

Sokak dövüşçülerinin son kavgası

Geçen ay katıldığımız fuarda bunun olacağını tahmin etmiştik. Zira oynadığımız şeyin adı *Street Fighter '89* olsa da açıkçası ilk *Street Fighter*'la pek alakası yoktu. Sanırım bu konuda da yalnız değiliz, çünkü oyunu test edenlerden aldığı geri dönüşle **Capcom** oyunun adını değiştirdi ve oyun *SF*'nin devam oyunu olmaktan çıktı. Peki, bu oyunun yeni adı ne mi olacak? Hemen söyleyelim: *Final Fight*!

İsim yeni olsa da pek bir sürpriz yaratmamış olsa gerek, çünkü oyun ilk duyurulduğu Mart ayında da *Street Fighter: The Final Fight* ismiyle dergilerde boy göstermişti hatırlarsanız. Gerçi bana göre *Street Fighter* gibi fena derecede vasat bir oyunun devamını yapma fikri bile ziyan sayılır. Kısa süre önce de adını *Street Fighter '89* olarak değiştiren oyun tekrar değişikliğe gitti ve bu yeni adıyla beraber artık *SF* ile herhangi bir bağlantısı kalmadı. Capcom tarafından gene ısrarla ikinci bir *Street Fighter* oyunu yapmakla görevlendirilen **Yoshiki Okamoto**'yu unutmayalım yalnız tabii...

O ŞİMDİ İLERLEMELİ

Fight Fight ismini alan oyun, oynadığımız kadarıyla *Cody*, *Haggar* ve *Guy* isimli seçilebilir üç karaktere sahip standart bir ilerlemeli oyun. *Double Dragon*'dan aşina olduğunuz adam döv ve ilerle modeli işte. Ama aksiyonu, müzikleri, mekanikleri olsun epey gelecek vaat ediyor. Büyük ihtimalle de yılsonuna doğru atari salonlarında yerini alacak. Peki, başarılı olur mu dersiniz? Bizce mümkün.

Diğer yandan Capcom firması Yoshiki Okamoto'yu yeni ve bu sefer ilk oyuna gerçekten benzeyen ikinci bir SF oyunu yapması konusunda sıkıştırıyor. Çıkan haberlere göre de ekip bu sefer seçilebilir karakter sayısı daha fazla, daha akıcı bir dövüş oyunu yapmayı planlıyormuş. Zira ilk oyunun aksine başarılı da olmak zorundalar, çünkü firma göz göre göre büyük bir maddi krize doğru yol alıyor. Ama ilk oyun gibi vasat bir yapıma imza atan bir ekip hem *Final Fight* ve hem de yeni bir *SF* oyunuyla bu yükü kaldırabilir mi ben hiç sanmıyorum. Allah sonlarını hayır etsin ne diyelim... **-Emre**

(Orijinal Tarih: Eylül 1989)





Street Fighter & Final Fight Evreni

Anlatmaya gerek var mı bilmiyorum ama hem *Final Fight* hem de *Street Fighter 2* elde ettikleri başarıyla oyun dünyasını temelden oynattılar. Zaten her iki serinin karakterlerinin sürekli olarak cross-over yapması da tamamen aynı ekibin ellerinden çıkma olmalarından sebeptir.







Fighting Street

SF serisinin şu anki başarısına aldanmayın, serinin ilk oyunu oldukça vasattı. Hatta *Street Fighter '89*'un da *Final Fight*'a dönüştürülmesindeki en büyük sebep olarak ilk oyunun oyuncular tarafından pek sevilmemesi gösterilir. **Turbografx-CD** versiyonun adı da niyeyse *Fighting Street* idi.

Super Mario 64
(1996)



Super Mario Sunshine
(2002)



Super Mario Galaxy
(2007)



New Super Mario Bros. Wii
(2009)



Super Mario 3D World
(2013)





Hooligans: Storm Over Europe

Avrupa'da Esmiş Sessiz Fırtına

1991 yılının Kasım ayı, Edebiyat Fakültesi'nin arka kapısından çıkıyorum. Çoğu kızıl, bazısı sarı saçlı, yaşı bana yakın bir grup gençle karşılaşıyorum. Benle aynı yöne, Türkiye - İrlanda maçına gidiyorlar. Futbolu bilen ve seven tiplere benziyorlar. Heyecanlılar. Benden farkları, boyunlarındaki yeşil - beyaz - turuncu atkıları ve İrlanda aksanlı İngilizceleri. Birkaç metre önümden geçip gidiyorlar, biri dönüp "Yeah, we're going to the match" diyor heceleri ağzında yayarak.

Benim için önemli bir hâtıra bu kısacık karşılaşma. Holigan kavramı sözcük dağarcığımıza 1980'li yıllarda girmiş. İrlandalı futbol seyircisi gençler ise holiganları uzaktan, az da olsa andıran, yakından gördüğüm tek grup.

2002 yılının Şubat ayında, "Aa, ilginç bir şeye benziyor" diyerek tesadüfen aldığım, Son Jeton sayfamızın bu ayki konuğu *Hooligans: Storm Over Europe*'un CD kutusunun tozlarını silerken ilk paragraftaki görüntüleri hatırladım işte. Gerçi oyundaki gibi bira göbekli, kavga arayan holiganlar değillerdi ama Britanya'dan gelen futbol taraftarlarını yakından ilk görüşümdü.

Oyunumuza gelirsek: Yapımcı firma **Darxabre Studios**, Alman baştasarımcı Jason Garber'ın yönetiminde, Hollandalı bir oyun stüdyosu. 2011 yılında çıkardıkları iki - üç mobil oyun dışında, *Hooligans*'tan başka oyun yapmamışlar. *Hooligans* ise, Avrupa'da çıktığı ismi *Storm Over Europe*'a nazire yaparcasına fırtınalar estirmiş oyun dünyasında: Hollanda'da 16 bin kopyadan fazla satışını saymazsak; satış başarısı veya strateji türünde "devrim yaratma" şeklinde değil tabii yol açtığı fırtına. Biliyorsunuz, yetişkinlere yönelik içeriğe sahip oyunlar genellikle devlet kurumları tarafından yasaklanır ya da sansürlenir. *Hooligans* için de önce Hollanda kısa süre sonra da İngiltere Futbol Federasyonlarından yasak talepleri gelmiş. 2002 yılı Batı dünyasının "bir kısım medya"sı tarafından, içerdiği şiddet, kaba dil vd. itibarı ile aynı dönem piyasaya çıkan *GTA 3, Postal* gibi oyunlarla aynı kefeye konulmuş hatta. Yapımcı J. Garber "Hiçbir oyuncuya elinize taş, sopa alıp rakip taraftarlara saldırın demiyoruz. Stratejik düşünmeyi, taktik yapmayı farklı bir dekor altında sunuyoruz sadece" sözleriyle savunmuş bu delidolu stratejiyi. Tarzı *Commandos* ve *Command & Conquer*'a de benzetilen *Hooligans*'ın, sonunda kutusu üzerine "Oyunlar içeriğini taklit etmek değil, eğlenmek içindir. Gördüklerinizi sokakta uygulamayınız" uyarı etiketi ilave edilmiş!

Age of Empires II'ye fena halde sardırdığım bir dönemdi 2002 yılı. Henüz eğitim bölümünde "Age of Hooligans yahu..." diyerek güldüğüm, son görevlerde çok zorlandığım, eğlenceli ve değişik bir strateji tadı bırakmıştı *Hooligans* bende. Pub'dan, bardan adam topladığımız, kilit açma, araçları rakip taraftarların üzerine sürme, koca göbeğiyle adam dövme gibi yetenekleri olan (yetenek derken?) birimlerimizle polisten kaçmaya ve dalga dalga gelen rakip grupları pataklamaya çalışıyorduk görevler boyunca. Bu ayki nostalji turumuzu, holigan birimlerine coşku ve güç veren tezahüratın kulaklarımda kalmış yankısı ile noktalayalım; futbolu seven tüm stratejiciler için gelsin: "Heyoo, heyo; heyo!" **-Noyan**



NEDEN EFSANE OLACAKTI?

Ara Videoları

Anlatıcının eski arkadaşlarıyla buluşmasının görüntüleri ile açılıyordu oyun. Eski arkadaşları, tıpkı oyunda gördüğümüz değişik birimler gibi tam birer holigandı tabii. Aralarında şakalaşmaları, pikniğe gider gibi maça gitmeleri, samimi bir belgesel havasında yansıtılmıştı. Bunca yıldır bu kadar gerçekçi ve anlamlı ara videolar göremedim hiçbir iddialı yapımda.

Değişik ve Özgün Fikir

1980'li yıllarda, İngiltere'nin unutulmaz Demir Leydi'si Margaret Thatcher'ı bile yıpratmaya başlayan holiganlar ile ilgili çok şey yazılıp çizilmişti. Ama bilgisayar oyunlarına, üstelik strateji türüne bu kavgacı, şamatacı gençleri dâhil etmek Darxabre Studios'tan önce kimsenin aklına gelmemişti. Okçular, keskin nişancılar yerine kilit açan cılız "fare"lere, ağır zırhlara değil holiganın koca göbeğine güvenmek; stadyuma en az on kişi ile gir, takım otobüsünü rakip taraftarla karşı koru gibi görevler ilginç bir deneyim sunmuştu strateji severlere.







NEDEN OLAMADI?

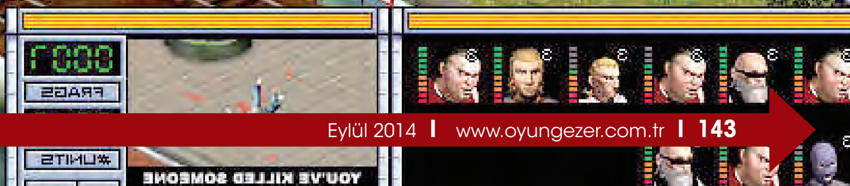
Yapay Zekâ Sorunları

Tıkladığınız noktaya en dolambaçlı, uzun ve tehlikeli yoldan gidebiliyordu bazen holigan birimler. Fıçı fıçı bira ve bazı diğer "yetişkin" alışkanlıklarıyla güç topluyorlardı. Dolayısıyla on adım ötedeki kaldırıma geçemeyişlerini çok da garipsememek gerekiyordu belki de.

Dağıtım Zorlukları

Sırasıyla Hollanda, İngiltere, ABD, daha sonra da Japonya'da piyasaya çıkan Hooligans için herhangi bir dağıtıcı firma ile anlaşamamıştı yapımcı ekip. Dolayısıyla kendilerinin üstlendiği dağıtım işi yetersiz kaldı, tanıtım da çok az olunca birçok oyunsever ismini bile duyamadan 2000'li yılların tozlu arşivinde hüzünlü bir köşeye çekilmek zorunda kaldı bu ilginç yapım.





emekli sandığı

BRETT W. SPERRY



Bakıyorum da burada yer verdiğimiz, ismi artık pek ortalarda olmayan yapımcıların çoğu stratejici. *Age of Empires*, *X-Com*, *Heroes*, *Populous* falan derken şimdi de sıra *Command & Conquer*'da. Tuhaf bir durum. Acaba strateji oyunu geliştirmek için gereken kafalar fazla ve farklı çalışıyor da sektör tarafından anlaşılamıyor mu? Sebep nedir acaba?

Neyse, konumuza dönelim. **Brett W. Sperry** 1985'te arkadaşı **Louis Castle** ile birlikte *Westwood Studios*'u kurar ve çeşitli oyunları başka platformlara geçirmekle uğraşırlar. Westwood yavaş yavaş kendi oyunlarını geliştirdikçe ismi de duyulmaya başlar. Sperry'nin doğrudan etkisinin olmadığı 1990 yapımı *Eye of the Beholder* şirkete büyük bir patlama yaşatır mesela.

Ve 1992 yılında *Dune II: The Building of a Dynasty* ile gerçek zamanlı strateji türünün bildiğimiz anlamdaki standartlarını belirleyen kişi olmuştur Sperry. Yalnız tabii ki de... tabii ki de... asıl aksiyon 1995 yapımı *Command & Conquer* ile başlar. Seri sonlara doğru yavaş yavaş düşüşe geçer ama oraları fazla hatırlamasak da olur.

2003'te **EA**, Westwood'u kapattıktan sonra Sperry'nin adı fazla anılmamaya başlandı. Bir süre EA'de görev aldı, bir süre de serbest takıldı. Sonrasında ise Sperry kendisini ikiye böldü (mecazi anlamda).

Bir tarafta 2008 yılında **Jet Set Games**'i kurdu ve 2010 yılında çıkardıkları sıra tabanlı strateji türündeki küçük **iOS** oyunu *Highborn* fena yorumlar almadı. Hatta sonrasında geçen yıl **PC**'ye de çıktı Highborn.

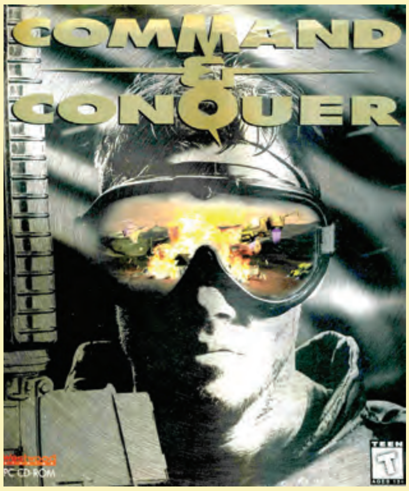
"Yeni bir efsane yaratmak yerine küçük oyunlar peşinde koşuyor!" çemkirmesini yapamayacağım yalnız. Çünkü diğer taraftan Sperry çok farklı bir atılım da yaptı ve **Las Vegas**'ta 2007 yılında **Brett Wesley Gallery** isminde bir sanat galerisi açtı. Oldukça interaktif, farklı etkinliklere ev sahipliği yapan, hem önemli hem yeni yetişen sanatçılara yer veren bir yer olduğu söyleniyor. Bir ara gidip görmek isterdim.

Yani Wesley'den bir *C&C* daha çıkmayacak belki bundan sonra, oynayabilirsek küçük çaplı oyunlarını oynayabileceğiz, ama farklı bir alanda iyi işler yaptığını bilmek burukluğumu biraz gideriyor. -**Ömer**



Command & Conquer

Güzeldi ya *C&C* günleri. Tankımızla, uçağımızla, ağır sanayi hamlemizle dalışırdık ne güzel. *Tiberian* serisi, *Red Alert* serisi ve *Generals* (serisi değil ne yazık ki) olarak üçe ayrılıyor. Bir ara *Renegade* isminde FPS bile oldu. Bu kadar tatlı bir serinin geçmişte kalmış bir şey olması, elde değil, üzüyor insanı.



sen bu oyunu bilmezsin

MAZES OF FATE (GBA)



Sizi bilmem ama first-person RPG beni çok fena kilitleyen, adeta esir eden bir oyun türüdür (bkz. *King's Field* serisi). Hani şu oyunu üniversitede derslerde sıra altından gizlice oynadığım zamanlar geliyor da aklıma, hakikaten ben gene iyi sürede bitirmişim üniversiteyi.

Mazes of Fate bulunduğu **GBA**'nın şu an için gülünç sayılabilecek limitlerini ciddiye almayan gizli bir dev. Klasik RYO'ların memleket kokusunu buram buram taşıyan oyunda üçüncü kişi kamerasından kasabalarda dolaşıp insanlardan görev, ekipman, bilgi falan alırken zindanlara girdiğimizde de birinci kişi kamerasına geçip *Wizardry* yıllarına geri dönüyoruz. Canavarlarla sıra tabanlı savaşıyoruz, elimizle yoklaya yoklaya gizli kapıları falan buluyoruz, labirentlerde çıkışı arıyoruz falan derken maceracılığın dibine vuruyoruz.

Dahası, oyun verdiğiniz kararlara göre ekip arkadaşlarınızın ve hatta öykünün az da olsa değişmesi cüretini bile gösteriyor kaç megabayt olduğuna bakmadan. Müzikler, sesler de gayet atmosferik. Olayın megabayt değil işlevi olduğunun al sana kanıtı. E peki neden baş tacı olmadı bu oyun?

Şu oyunun adı *Mazes of Fate* değil "Final Fantasy: Bilmem Ne" olsaydı omuzlarda gezdirilirdi şimdi. Tabii oyunun adam gibi reklamı yapılmadığı için bir gece ansızın geldi ve gitti. Anca benim gibi üç beş kişi tarafından değeri bilinince de **GameCube** için duyurulan devam oyunu da yalan oldu ne yazık ki.

Oyunu kapağına göre seçen oyuncu âlemine uzun süredir kılım zaten. Sizin neyinize *Mazes of Fate 2*?
-**Emre**

DS Sürümü

Oyunun elde ettiği küçük başarının ardından bir de **DS** için geliştirilmiş sürümü yapıldı ama ı-ıh. Savaşlar aktif zamanlı olup rahat rahat keşif yapma hissiyatı gidince eski tadı kalmadı.

E.T. KAZISININ ARDINDAKİ GİZLİ GERÇEK

1983 yılı Atari ve bütün oyun dünyası için bayağı sıkıntılı bir yıldı malumunuz. O zamanlar Atari 2600 için kartuşlar ve donanım parçalarını Teksas'taki El Paso merkezinde üreten **Atari** firması, işte bu sebeple üretim ayağını ucuz işçilik adına Tayvan'a kaydırma kararı aldı. Peki, binanın deposunda bulunan onca kartuş ve donanım parçaları ne olacaktı?

Tabii sektördeki şişkinlik yüzünden alım bitme noktasına geldiğinden bu ürünleri satmak imkânsızdı Atari için. Bu yüzden terk edilen deponun yağmalanmaması adına hepsinin El Paso'nun yakınlarındaki **New Mexico**'daki bir çöle gömülmesi kararlaştırıldı. Çünkü Meksika kanunlarına göre bu arazinin kazılması yasaktı. Böylece oyunculardan gizli tutulmaya çalışarak aralarında E.T. kasetlerinin de olduğu milyonlarca ürün diri diri toprağa gömüldü.

Gelgelelim bu inanılmaz haberin yayılmasına engel olunamadı ve oyuncular bölgeye hücum ederek toprağı talan etmeye başladılar. Bunun üzerinde Atari derhal devlet desteğiyle olaya el attı ve engel olabilmek için gömüye çimento döküp başına da güvenlik görevlileri dikti. Böylece hepimizin yıllardır merak ettiği o efsane bölge ortaya çıktı.

Yakın zamanda **Microsoft**'un sponsorluğunda devletten izin alınarak bölgede yapılan kazıda sayıca çok olmasa da E.T. kasetleri bulunmuş, "Şehir efsanesi gerçekmiş!" diye oyun dünyası coşmuştu hatırlarsanız. Lakin işin aslı öyle değildir. Çünkü bulunanlar, başarısızlığın ardından gömülen milyonlarca E.T. kaseti değil, eski El Paso deposundan kalan parçalardır sadece. Ortada çok ciddi toplu bir yanlış haber var anlayacağınız. O kadar Atari donanımı nereden çıktı sanıyorsunuz?

Peki, gömülen milyonlarca E.T. kaseti efsanesi tamamen mi yalan? Pek sayılmaz ama bunların nereye gömüldüğünü bilmiyoruz sadece, çünkü New Mexico'daki örnekten ağzı yanan firma bu sefer tamamen gizlilik içerisinde bir gecede gerçekleştirmiş olayı. Yerinin de California'daki **Sunnyvale** binasının çevresi olduğu rivayet ediliyor ama bir süre daha gerçek cevabı alamayacağız gibi. Tabii birisinin bahçesinden milyonlarca E.T. kaseti çıkmazsa! *Islık çalarak havaya bakar...* **-Emre**





Yakın zamanda yapılan kazıda bulunanlar, yaşadığı facianın ardından diri diri gömülen milyonlarca E.T. kaseti miydi gerçekten? Şehir efsanesi doğru mu çıkmıştı?

oradaydım

Onunla Başladı ve Onunla Bitti

[Warcraft III - Orc Senaryosunun Sonu]

"Thrall, her zaman iblislerin ırkımızın aklını çeldiğine inandın, ama bu yalnızca yarı doğru. Draenor'da bile bile teslim ettik kendimizi. Diğer şefler ve ben... Mannoroth'un kanını içtik Thrall. Bu laneti kendi başımıza kendimiz getirdik!"

İblis kanından içen ilk o olmuştu: Grom Hellscream... Güç için, fetih için, özgürlüğünü ve iradesini feda etti. Bütün bir ırkının kaderini karartacak lanet onunla başladı. O gün Horde, Burning Legion'ın bir parçası oldu.

Ama Grom'un iradesi kuvvetliydi. Diğer orklar şeytani dürtülere birer birer mağlup olurken o tam on beş yıl boyunca kanında dolaşan lanet ile mücadele etti. Bu on beş yıl boyunca bazen direnci kırıldığı için, bazen de ırkını kurtarabilmek adına bu dürtülere boyun eğmek zorunda kaldığı da oldu. Ama ırkına musallat olmuş bu lanet artık tamamen yok edilmeliydi.

Eski dostu Thrall'ı da yanına alarak Mannoroth'la yüzleşti. Mannoroth güçlüydü. Thrall'ın saldırısı ona işlememişti bile. Ama Grom yılların öfkesi ve birikmişliği ile baltası Gorehowl'ı iblisin kalbine saplamayı başardı. Burning Legion'ın en güvenilir ve en büyük güçlerinden Mannoroth büyük bir patlama ile orada tarih oldu. Ve bu patlamanın tam ortasındaki Grom da...

Son anlarında gözlerindeki kızıllık yok oldu. Son sözleri yanında diz çökmüş olan Thrall'aydı:

"Thrall, kanımdaki huzursuzluk yok oldu... Damarlarımdaki iblis ateşi söndü... Kendimi... özgürleştirdim..."

"Hayır, eski dostum, sen hepimizi özgürleştirdin..."

Horde'un en kudretli savaşçısı, Warsong Klanı'nın şefi, sadece meşhur savaş çığlığıyla bile sayısız canlının yüreğine korku salmış, hayatı boyunca onurunu ve iradesini koruma mücadelesinden hiç vazgeçmemiş Grom Hellscream hiç bulamadığı huzuru ve kurtuluşu ancak son anında bulmuştu.



Onunla birlikte başlayan ve orkları ve diğer bütün ırkları mahveden lanet, o gün onunla birlikte yok olmuştu. **-Ömer**

Oyungezer

SAYI: 83 - 2014/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erden Gümüşçü, Şahap Civelek, Kayra Keri Küpçü

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Eylül 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





İkinci hayat yeniden başlıyor!
THE SIMS 4
Simce konuşmayı özlediniz mi?
Ekim sayısını bizce kaçırmayın!
OYUN SEZONU BAŞLIYOR!
DESTINY • WASTELAND 2 • FIFA 15
PLANETARY ANNIHILATION • METRO REDUX


ÖZEL İÇERİK
Gerçek Destiny Deneyimi
Yalnızca PlayStation'da
* Exodus Blue Rekabetçi
Çokluoyuncu Haritası
* Dust Palace Saldırısı
* Özel Silahlar, Gemiler ve Ekipman
En erken 2015 Sonbaharına kadar
PlayStation'a özeldir
"and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.
© 2014 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc.
Published and distributed by Activision. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks
and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.
16
www.pegi.info
DESTINY®
EFSANE OL
09.09.14
BUNGiE
ACTIVISION
destinythegame.com
PS4
PS3 için de mevcuttur
aralgame